[MYCOMムック VOL.16]・・・・・・・・・・まるごとNINTENDO64情報誌

——今月もスクープ連発!!「教えて本郷さん！N64の質問箱」

The 64 DREAM

ザ・ロクヨンドリーム

定価490円（税込）

[特集]

赤尾晃一&コナミ インタビュー付き

NINTENDO64

勝利の方程式'98

▼4大ソフト・中とじ攻略▼

ディディーコングレーシング
爆ボンバーマン
ファミスタ64
トップギア・ラリー

▼特別企画▼

イマジニア
緊急インタビュー

NINTENDO 64
YOSHI

付録
ヨッシーストーリーほか
特製シール付き

©1997 Nintendo

巻頭スペシャル

ヨッシーストーリー

ゼルダの伝説 時のオカリナ　F-ZERO X

1
1998
最新情報満載号

NINTENDO64

64大相撲

数ある世界のスポーツ競技の中でも有数の歴史を持つ“相撲”。
日本の国技にふさわしいその伝統と格式は、宮中の行事として、
また庶民の娯楽として親しまれ愛されてきた
戦いの記録でもある。
激しくも華麗なその技と、
奥深いかけひきの数々。
超本格派「64大相撲」、
現代の最強伝説にむけ、
いよいよ待ったなし！

11月28日
発売

最強伝説に待ったなし！

N およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

A賞 気分は横綱、
10万円“ごっつあん”!!

商品券10万円相当

5名様

B賞 キミも一緒に
“ちゃんこでごっつあん”!!

相撲部屋で朝稽古見学とチャンコ体験ツアー

10組20名様

C賞 うれしい特製デザインで
“ごっつあん”!!

64大相撲特製
テレフォンカード

500名様

【応募方法】 ゲームのパッケージの中に入っているアンケートハガキに必要事項を記入し、(株)ボトムアップ　64大相撲どすこいキャンペーン係までお送りください。
【キャンペーン期間】 平成9年11月28日から平成10年1月15日まで。
【当選者の発表】 商品の発送又は、通知にて発表にかえさせていただきます。

The 64 DREAM
2月号は12月16日発売

ザ・ロクヨンドリーム＜特製シールVol.16＞

ヨッシーストーリーのシールもあるぞ!!

発売記念!! ディディーコングレーシングシールだ!!

ポケモンもあるんだ!!

ドーンと増えたね!! カセットの上面に貼ろう

DIDDY KONG RACING
ディディーコングレーシング

プロ麻雀　極64

WILD CHOPPERS
ワイルド チョッパーズ

ファミスタ64

HEIWAパチンコワールド

DUAL HEROES
デュアルヒーローズ

TOP GEAR RALLY
トップギア・ラリー

CHAMELEON TWIST
カメレオン・ツイスト

HEXEN
ヘクセン

SNOBOW KIDS
スノボキッズ

64大相撲

Top Gear
Rally

コントローラパック専用シールだ

©Nintendo/Creatures/Game Freak©NAMKO LTD. Trademark ohNintendo.©1997Rare.Game by Rare.Diddy Kong and Banjo charakters Licensed by Nintendo.© 1997 ATLUS　#RACDWN 1997©1997 KEMCO

The 64DREAM

1月最新情報満載号

特集 NINTENDO64 勝利の方程式'98

一足速く98年を大予想!! 特集 NINTENDO64 勝利の方程式'98 107

～2大インタビュー～
●赤尾晃一さん（静岡大学助教授） 110
●長江勝也さん（コナミ大阪取締役） 112

©1997 Nintendo

MONOLOG ＜表紙の言葉＞

今まで、表紙に登場した回数が一番多いキャラクターは、もちろんマリオ。で、二番目がヨッシーです。ところで、このヨッシーは数ある任天堂のキャラクターの中でも少し変わっているところがあります。それは、洋ものキャラクターぽく四本指なんですね。実は、海外の漫画のキャラクターたち（ミッキーとか）のほとんどがそうです。レア社のバンジョーカズーイたちも、よく見ると四本指です。その他では、クッパは四本指ですが、ドンキーコングは五本指です。でも、ディディーコングは四本指だって知ってました。

Cover Designer & CG 斉藤浩一

ゲームのページ

イマジニアスペシャル
●田代成治さん（イマジニア専務）インタビュー 128
★シムシティ2000 130
★ファイティングカップ 132
★超空間ナイタープロ野球キング2 134

▼新作情報
ヨッシーストーリー 8
ゼルダの伝説 時のオカリナ 14
F-ZERO X 18
飛龍の拳ツイン 20
ワイルドチョッパーズ 24
64大相撲 28
Let's スマッシュ 32
ハイパーオリンピック イン ナガノ64 34
64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド 36
スノボキッズ 38
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 40
バーチャル・プロレスリング64 42
カメレオン・ツイスト 44
エアロゲイジ 46
新日本プロレス闘魂炎導 48
スーパーロボットスピリッツ 50
ランボルギーニ64 51
遥かなるオーガスタMASTERS'98 52
デュアルヒーローズ 53
スペースダイナマイツ 54
ヘクセン 55
森田将棋64 56
プロ麻雀 極64 57
HEIWA パチンコワールド64 58

▼攻略情報
ディディーコングレーシング 68
ファミスタ64 80
トップギア・ラリー 86
爆ボンバーマン 92

今月も元気だ! 裏ワザページ ドリテクの宮殿 142

◆新作ソフトカタログ 147
はずれたらカンニンな～!
◆新作ソフト発売カレンダー 4
ドキドキ 読者が選ぶ
◆64ドリームランキング 6

情報のページ

ニンテンドウパワー 書き換えソフト一覧 99
任天堂公式Q&A 教えて本郷さん! N64の質問箱 116
毎月新聞 124

連 載

ビストロ で ロクヨン ～ロクヨン亭へようこそ～ 「祝ビストログランプリ、開催!!」 136
デス仙人のゴリラでもわかるN64教室 「読者からの質問特集」 104
タムタムの電脳遊技補完計画 105

読者のページ

それゆけマリオ親衛隊 140
N64フォーラム 100
ドリームインプレッション 102

▼お便り天国64
おハガキストリート 59
ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所 60
関西フォックス～なにわ遊撃隊出撃～ 61
アナログチャット64 62
特選1C攻略部 63
■読者アンケートのページ 106
■読者プレゼント 158

連載マンガ

エリボンのポケモンパラダイス ／エリボン新田 138
ちびちびスターフォックス ／三浦ゆうま 127
ロクヨン夢日記／中植茂久 160

特別付録 64ドリーム特製シール

STAFF

■編集長／左尾昭典
■副編集長／中北 亘
■デスク／菊池成夫 真下 明
■編 集／岩崎 桂 福本亜希 脇 智鶴 持田康之
■編集協力／田村修二 鴨島宣好 ワークハウス 白石 岳
小松原アンドゥレア 阿部康治 廣瀬寿子
■アートディレクター& Computer Graphic／斉藤浩一（az! firm）
■デザイン&DTP／大條千鶴子（az! firm） 大森利弘（az! firm）
東城由香里（az! firm） 西田厚子（az! firm）
南尾和美（az! firm）
■デザイン&DTPアシスタント／小鹿郁子（az! firm）
■デザイン協力／大岡喜直（GORILLA）
相京厚史（GORILLA）
■写真撮影／知久聡史 加藤昌人 磯江一秀
■イラスト／牧野タカシ 新上ヒロシ 記村隆鶴
三浦ゆうま 中植茂久
■広告／林 承徳 坂元露美 笹川北等 景山 強
吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷／大日本印刷株式会社

※シアトル発 Game Street Jounalは休載します。

The64DREAM
【1月最新情報満載号】 1997年11月21日発売

発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

© 毎日コミュニケーションズ 1997 禁無断転載

編集部大予想

新作ソフト発売カレンダー

はずれてもカンニンな～

お待たせしました、まずは10本どどーんと発売！

来年のことを言うとオニが笑うけど、去年のことだとオニが泣くのかな…。いきなりくだらなくてゴメン…。でも、去年を思い出すと泣けてくるのは、他ならぬ64ユーザー。だって、去年の12月中旬までに出てたN64ソフトの数は、たったの7本。それが今年のこの時期にきて、一挙に10本発売。うれしいじゃないですか～。N64がブレイクしない理由を「ソフトの本数が少ない」と考える人が多いようだけど、やっとエンジンかかってきたかな。これに関して、ソフト本数や64DD発売の動向も含めて各メーカーさんの意識調査をしたので（p107～特集）、そちらも合わせて読んでね。

新作ソフトカレンダーの見方

🟪 …発売日決定
🟦 …発売予想時期
☺ …発売日決定マーク
DD …64DD版で発売予定
新 …今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。

COMING SOON

総額7万1千円なり。うふ。これは近日発売の以下のソフトを全部買った場合のお値段。そりゃ全部は買えないけどね。言いたいのはこの中から欲しいソフトを「選べる」ようになった、ってコト。いやあ、うれしい悲鳴（死語）ですなあ～。

ディディーコングレーシング
11月21日●6800円

プロ麻雀極64
11月21日●6800円

ファミスタ64
11月28日●6800円

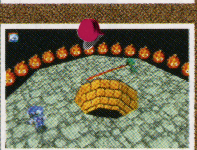
ワイルド チョッパーズ
11月28日●6980円

HEIWAパチンコワールド64
11月28日●7900円

64大相撲
11月28日●7980円

デュアルヒーローズ
12月5日●6980円

トップギア・ラリー
12月5日●6980円


カメレオン・ツイスト
12月12日●6980円

スノボキッズ
12月12日●6800円

発売時期		タイトル
11月		ワイルド チョッパーズ
		ファミスタ64
		64大相撲
		HEIWAパチンコワールド64
12月		デュアルヒーローズ
		トップギア・ラリー
		スノボキッズ
		カメレオン・ツイスト
		飛龍の拳ツイン
		HEXEN
		ハイパーオリンピック イン ナガノ64
		ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー　電流イライラ棒
		バーチャル・プロレスリング　64
		遥かなるオーガスタMASTERS'98
		エアロゲイジ
		ヨッシーストーリー
		64で発見!! たまごっち　みんなでたまごっちワールド
		シムシティ2000
1月		新日本プロレス　闘魂炎導
		NBA IN THE ZONE'98
		超空間ナイタープロ野球キング2
		ファイティングカップ
2月		ラストレジオンUX（仮）
		ウェイン・グレツキー 3Dホッケー
3月		ランボルギーニ64（仮）
		ソニックウイングスアサルト
		エルテイル（仮）
		SNOW SPEEDER
		キラッと解決！64探偵団
春		レブ・リミット
		TONIC TROUBLE
		森田将棋64
		スーパーロボットスピリッツ
		Let's スマッシュ
98年		ゼルダの伝説　時のオカリナ
	DD	ポケットモンスターDD（仮）
	DD	ウルトラドンキーコング（仮）
		コンカーズ クエスト（仮）
	DD	キャベツ（仮）
		フライトシミュレーター（仮）
		レースゲーム（仮）
未定		スノーボーディング（仮）
		スペースダイナマイツ
		G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream
		ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
		金田一少年の事件簿（仮）
		実況パワフルプロ野球5（仮）
		実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
	DD	マリオアーティスト（仮）
		ミッション・インポッシブル
		バンジョーとカズーイの大冒険
		NBAバスケットボール（仮）
	DD	シムシティー64（仮）
		忍たま乱太郎64（仮）
		ブレードアンドバレル
		ナイフエッジ（仮）
		F-ZERO X（仮）
	DD	ゼルダの伝説（仮）
		バギーブギー（仮）
		ピカチュウげんきでちゅう（仮）
		ゴルフ（仮）
		パイロットウィングス64-2（仮）
		ボディーハーベスト（仮）
		ジャングル大帝
		カービィのエアライド（仮）
	DD	ポケットモンスター64（仮）
	DD	スーパーマリオ64-2（仮）
	DD	MOTHER 3　（仮）
	DD	スーパーマリオRPG2（仮）
	DD	クリエイター（仮）
	DD	シムコプター64（仮）
		悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
		HYBRID HEAVEN（仮）
		実戦パチスロ必勝法
		超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
		キャバリーバトル3000

			メーカー発表			64ドリームの予想時期								
	ジャンル	発売元	発売日		価格	11月	12月	98年1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月以降
	SHT	セタ	11月28日	☺	6980円	■								
	SPT	ナムコ	11月28日	☺	6800円	■								
	SPT	ボトムアップ	11月28日	☺	7980円	■								
	ETC	ショウエイシステム	11月28日	☺	7900円	■								
	格闘ACT	ハドソン	12月5日	☺	6980円		■							
	RAC	ケムコ	12月5日	☺	6980円		■							
	SPT	アトラス	12月12日	☺	6800円		■							
	ACT	日本システムサプライ	12月12日	☺	6980円		■							
	格闘ACT	カルチャーブレーン	12月18日	☺	6980円		■							
	ACT	ゲームバンク	12月18日	☺	6800円		■							
	SPT	コナミ	12月18日	☺	6800円		■							
	ACT	ハドソン	12月19日	☺	5980円		■							
	SPT	アスミック	12月19日	☺	6800円		■							
	SPT	ティーアンドイーソフト	12月19日予定	☺	7980円/予価		■							
	RAC	アスキー	12月19日	☺	7800円		■							
	ACT	任天堂	12月21日	☺	6800円		■							
	TAB	バンダイ	12月中旬		6800円/予価		🟦	🟦						
	SLG	イマジニア	12月		6800円		🟦							
	SPT	ハドソン	1月4日	☺	6980円			■						
	SPT	コナミ	1月29日	☺	7800円			■						
	SPT	イマジニア	1月		6800円			🟦						
	格闘ACT	イマジニア	1月		6800円			🟦						
	格闘ACT	ハドソン	2月		未定				🟦					
	SPT	ゲームバンク	2月		7800円				🟦	🟦				
	RAC	タイトー	3月		未定					🟦				
	SHT	ビデオシステム	3月		未定					🟦	🟦			
	RPG	イマジニア	3月		未定					🟦	🟦			
	SPT	イマジニア	3月		未定					🟦	🟦			
	TAB	イマジニア	3月		未定					🟦	🟦			
	RAC	セタ	5月		未定							🟦		
	ACT	Ubiソフト	98年春		未定					🟦	🟦			
	TAB	セタ	98年春		9800円					🟦	🟦			
	格闘ACT	バンプレスト	98年春		7800円					🟦	🟦	🟦		
新	SPT	ハドソン	98年春		未定						🟦	🟦		
	RPG	任天堂	98年		未定				🟦	🟦	🟦			
	ETC？	任天堂	98年		未定						🟦	🟦	🟦	🟦
	ACT	任天堂	98年		未定									🟦
	ACT	任天堂	98年		未定									🟦
	SLG	任天堂	98年		未定									🟦
	SLG	ビデオシステム	98年		未定									🟦
	RAC	ビデオシステム	98年		未定									🟦
新	SPT	任天堂	未定		未定			🟦	🟦					
	格闘ACT	ビック東海	未定		未定					🟦				
	格闘ACT	コナミ	未定		未定					🟦				
	SPT	ケムコ	未定		未定					🟦				
	ADV	ハドソン	未定		未定					🟦	🟦	🟦		
	SPT	コナミ	未定		未定					🟦	🟦	🟦		
	SPT	コナミ	未定		未定					🟦	🟦	🟦		
	ETC	任天堂	未定		未定					🟦	🟦	🟦	🟦	
	ACT	パック・イン・ソフト	未定		未定					🟦	🟦	🟦	🟦	
	ACT	任天堂	未定		未定						🟦	🟦		
新	SPT	任天堂	未定		未定						🟦	🟦	🟦	
	SLG	任天堂	未定		未定							🟦	🟦	🟦
	ACT	カルチャーブレーン	未定		未定							🟦	🟦	🟦
	SHT	ケムコ	未定		未定								🟦	🟦
	SHT	ケムコ	未定		未定								🟦	🟦
	RAC	任天堂	未定		未定								🟦	🟦
	RPG	任天堂	未定		未定									🟦
	ACT	任天堂	未定		未定									🟦
	ETC？	任天堂	未定		未定									🟦
	SPT	任天堂	未定		未定									🟦
	SLG	任天堂	未定		未定									🟦
	SHT	任天堂	未定		未定									🟦
	ADV？	任天堂	未定		未定									🟦
	ACT	任天堂	未定		未定									🟦
	RPG	任天堂	未定		未定									🟦
	ACT	任天堂	未定		未定									🟦
	RPG	任天堂	未定		未定									🟦
	RPG	任天堂	未定		未定									🟦
	ACT	任天堂	未定		未定									🟦
	SLG	任天堂	未定		未定									🟦
	ACT	コナミ	未定		未定									🟦
	RPG	コナミ	未定		未定									🟦
	ETC	サミー工業	未定		未定									🟦
	SLG	トミー	未定		未定									🟦
	RAC	日本システムサプライ	未定		未定									🟦

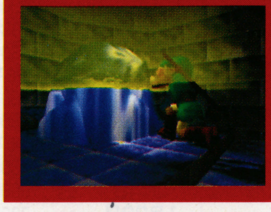
Trademark of Nintendo. ©1997Rare.Game by Rare.Diddy Kong and Banjo characters Licensed by Nintendo. ©1997Nintendo ©ATHENA ©NAMCO LTD. ©1997SETA CORPORATION ©HEIWA
©AMTEX ©1997ショウエイシステム©BOTTOM UP ©1997HUDSON SOFT cJAPAN SYSTEM SUPPLY

読者が選ぶドキドキ

N64ドリームランキング

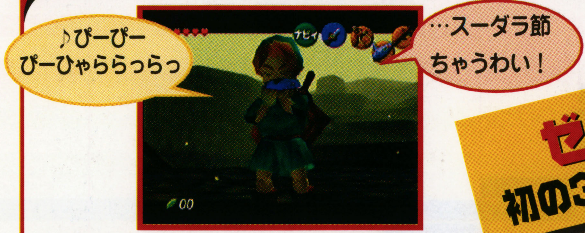
今月のお言葉

独走態勢の『ゼルダ』。今月はついに本誌初の3000ポイントを超え、その強さを見せつけた。ところで、左の上位ソフトは発売日未定が多い。これらは11月21日～の任天堂スペースワールドで、もう少しはっきりすると思われる。次号の速報を楽しみにしててくれ。



◆初1位に輝いた頃（97年4月号）の『ゼルダ』。リンクの顔も変わってきたよね

読者が選ぶ期待の新作TOP20



ゼルダ快挙！
初の3000PT突破だ

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	3013pt	1 (→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●RPG ●カセット版／98年 64DD版／未定
2	1837	2 (→)	MOTHER 3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
3	1677	3 (→)	ポケットモンスター64（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
4	1450	－	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂 ●ETC? ●未定
5	1253	4 (↓)	ヨッシーストーリー	●任天堂 ●ACT ●12月21日
6	933	8 (↑)	F-ZERO X（仮）	●任天堂 ●RAC ●未定
7	916	12 (↑)	ポケットモンスターDD（仮）	●任天堂 ●ETC? ●98年
8	819	9 (↑)	実況パワフルプロ野球5（仮）	●コナミ ●SPT ●未定
9	741	6 (↓)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
10	704	10 (→)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
11	612	18(↑)	ファミスタ64	●ナムコ ●SPT ●11月28日
12	433	－	ディディーコングレーシング	●任天堂 ●RAC ●発売中
13	357	－	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒	●ハドソン ●ACT ●12月19日
14	337	13(↓)	シムシティー64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
15	293	－	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
16	292	11(↓)	エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●98年3月
17	273	－	64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド	●バンダイ ●ACT ●12月中旬
18	272	－	マリオアーティスト（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
19	260	5(↓)	カービィのエアライド（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
20	256	15(↓)	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	●コナミ ●SPT ●12月18日

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…9月21日～10月31日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

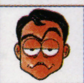
ソフト実売価格鑑定団

（東京・秋葉原電気街で調査／11月4日現在）

タイトル	ジャンル	発売元	定価	平均価格	高値↑ 安値↓
スーパーマリオ64 振動パック対応版	ACT	任天堂	6800円	5297円	5979円 4940円
パイロットウィングス64	SLG	任天堂	9800円	2807円	2972円 2479円
最強羽生将棋	TAB	セタ	9800円	7640円	7979円 6972円
ウェーブレース64 振動パック対応版	RAC	任天堂	6800円	5474円	5979円 4972円
ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	9800円	1520円	1680円 1400円
栄光のセントアンドリュース	SPT	セタ	9800円	6140円	7479円 4972円
マリオカート64	RAC	任天堂	9800円	7564円	8779円 6940円
麻雀MASTER	TAB	コナミ	9800円	7753円	7970円 7479円
超空間ナイター・プロ野球キング	SPT	イマジニア	9980円	4250円	4800円 2970円
実況Jリーグ パーフェクトストライカー	SPT	コナミ	9800円	5807円	5972円 5479円
実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	8900円	7326円	7429円 7270円
ブラストドーザー	ACT	任天堂	6800円	5436円	5858円 4970円
ドラえもん のび太と3つの精霊石	ACT	エポック社	7980円	6613円	6679円 6490円
JリーグLIVE64	SPT	EAV	9800円	3925円	7970円 1900円
ヒューマングランプリ ザ・ニュージェネレーション	RAC	ヒューマン	9800円	6306円	7970円 5470円
麻雀64	TAB	光栄	7800円	6576円	6679円 6380円
スターフォックス64	SHT	任天堂	8700円	6974円	6980円 6970円
時空戦士テュロック	SHT	アクレイムジャパン	7800円	4974円	5970円 3972円
スター・ウォーズ ～帝国の影～	SHT	任天堂	7800円	3464円	4449円 2970円
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	エニックス	8900円	5840円	6972円 3970円
マルチレーシング チャンピオンシップ	RAC	イマジニア	7900円	5074円	6279円 3972円
雀豪シミュレーション 麻雀道64	TAB	ビデオシステム	6980円	5640円	5972円 5470円
DOOM64	ACT	ゲームバンク	7800円	5976円	6479円 4980円
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	イマジニア	7900円	6570円	6762円 6470円
がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	コナミ	8900円	6548円	6979円 5696円
パワーリーグ64	SPT	ハドソン	6980円	4974円	5979円 3970円
ゴールデンアイ007	SHT	任天堂	6800円	5974円	5979円 5970円
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	イマジニア	7500円	6140円	6479円 5970円
実況ワールドサッカー3	SPT	コナミ	7500円	6660円	6779円 6440円
爆ボンバーマン	ACT	ハドソン	6980円	5967円	5979円 5950円
Jリーグイレブンビート1997	SPT	ハドソン	6980円	5978円	6179円 5800円
ぷよぷよSUN64	PUZ	コンパイル	5980円	5166円	5289円 4980円

読者が選ぶ
64DDのCMに出てほしい人TOP20

11月号読者アンケートより

順位	PT数	名前	職業など
1	604pt	広末涼子	タレント
2	214	 松本人志	コメディアン
3	152	本郷好尾	任天堂広報
4	147	糸井重里	コピーライター
5	138	宮本　茂	ゲームクリエイター
6	95	つぶやきシロー	コメディアン
7	90	木村拓哉	タレント
8	77	SPEED	歌手
8	77	マリオ	ゲームキャラクター
10	72	ナインティナイン	コメディアン
11	71	ダウンタウン	コメディアン
12	69	Kinki-Kids	タレント
13	51	所ジョージ	タレント
14	48	篠原ともえ	タレント
15	45	ピカチュウ	ゲームキャラクター
16	44	SMAP	タレント
17	32	山内　溥	任天堂(株)代表取締役社長
18	26	任天堂のキャラ全部	ゲームキャラクター
19	25	PUFFY	歌手
20	23	安室奈美恵	歌手

この結果に寄せて…
コメント2連発

by 糸井重里（第4位）

本郷さんて誰？(笑)。僕、職業だからさあ、(CMについては)本気で考えなきゃいけないんですよ。カンタンに答えられることではない。ただね、松本人志っていう人はものすごくN64ファンですよ。断られても断られても、松本さんの登場をお願いするべきと思いますよ。

by ご存じ本郷さん（第3位）

「そんな、僕がでるこたぁないでしょう(笑)」

◆とか言いながら『スターフォックス64』ではどこかに出てますよね。本郷サン

64DDのCMに出てほしくない人

順位	PT数	タイトル
1	215	つぶやきシロー
2	175	広末涼子
3	118	松村邦洋
4	92	篠原ともえ
5	86	出川哲朗
6	73	江頭2：50
7	54	水野晴郎
8	44	神田うの
9	40	猿岩石
10	38	糸井重里

「この質問は失礼だぞ」（13才・男）という声も。ごめんなさい、でも載せちゃいます。ヒロスエは、人気トップにかかわらず、こちらでもランクイン。他の人たちもほぼ全員、両方に名前があがってる。人気稼業はいろいろと大変なのだ。

コレが売れてるN64ソフトTOP10

ブルート全店売り上げ結果より/10月8日〜11月9日

順位	前号の順位	タイトル	ジャンル	発売元	発売日
1	1 (→)	爆ボンバーマン	ACT	ハドソン	97/9/26
2	−	ぷよぷよSUN64	PUZ	コンパイル	97/10/31
3	−	実況ワールドサッカー3	SPT	コナミ	97/9/18
4	−	Jリーグイレブンビート1997	SPT	ハドソン	97/10/24
5	3 (↓)	がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり	ACT	コナミ	97/8/7
6	5 (↓)	スーパーマリオ64（振動パック対応版）	ACT	任天堂	97/7/18
7	2 (↓)	ゴールデンアイ007	SHT	任天堂	97/8/23
8	6 (↓)	マリオカート64	RAC	任天堂	96/12/14
9	−	ワンダープロジェクトJ2〜コルロの森のジョゼット	ADV	エニックス	96/11/22
10	8 (↓)	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	97/3/14

PICK UP!

やった!
ばたんきゅ〜
STAGE 1

ぷよぷよSUN64

CMも、シリーズものとしてオンエアされてるね。従来よりもモードが増えて、ますますぷよの世界が深くおいしく楽しめる。カセットの強みでロード時間が早いのは、PUZゲームでは特にストレスがなくて◎。お求め安い5000円台の価格もうれしいのだ。

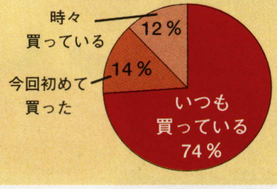
どんなゲーム雑誌をよく読んでる？TOP10

11月号読者アンケートより

順位	PT数	雑誌名
1	1790	電撃NINTENDO64
2	1414	ファミマガ64
3	1343	週刊ファミ通
4	525	Vジャンプ
5	359	ファミ通ブロス
6	165	攻略の帝王
7	149	ファミ通PS
8	131	じゅげむ
9	130	電撃王
10	112	週刊TVゲーマー

本誌読者のアンケート結果だから、やはり64専門誌が強し。全体的に、2〜3誌を答える読者が多かったので、N64の専門誌と、ファミ通などの総合誌をうまく組み合わせて情報を得てるみたいだね。

64ドリームを…



でもね、やっぱ
64ドリームが一番さ

「64ドリームだけ」との答えも477PTもあったのよ♪固定読者も左の通り。これ一冊でN64おまかせ、をさらに目指します！

©1997Nintendo ©1997COMPILE　イラスト/記村隆鶴

ヨッシーストーリー™

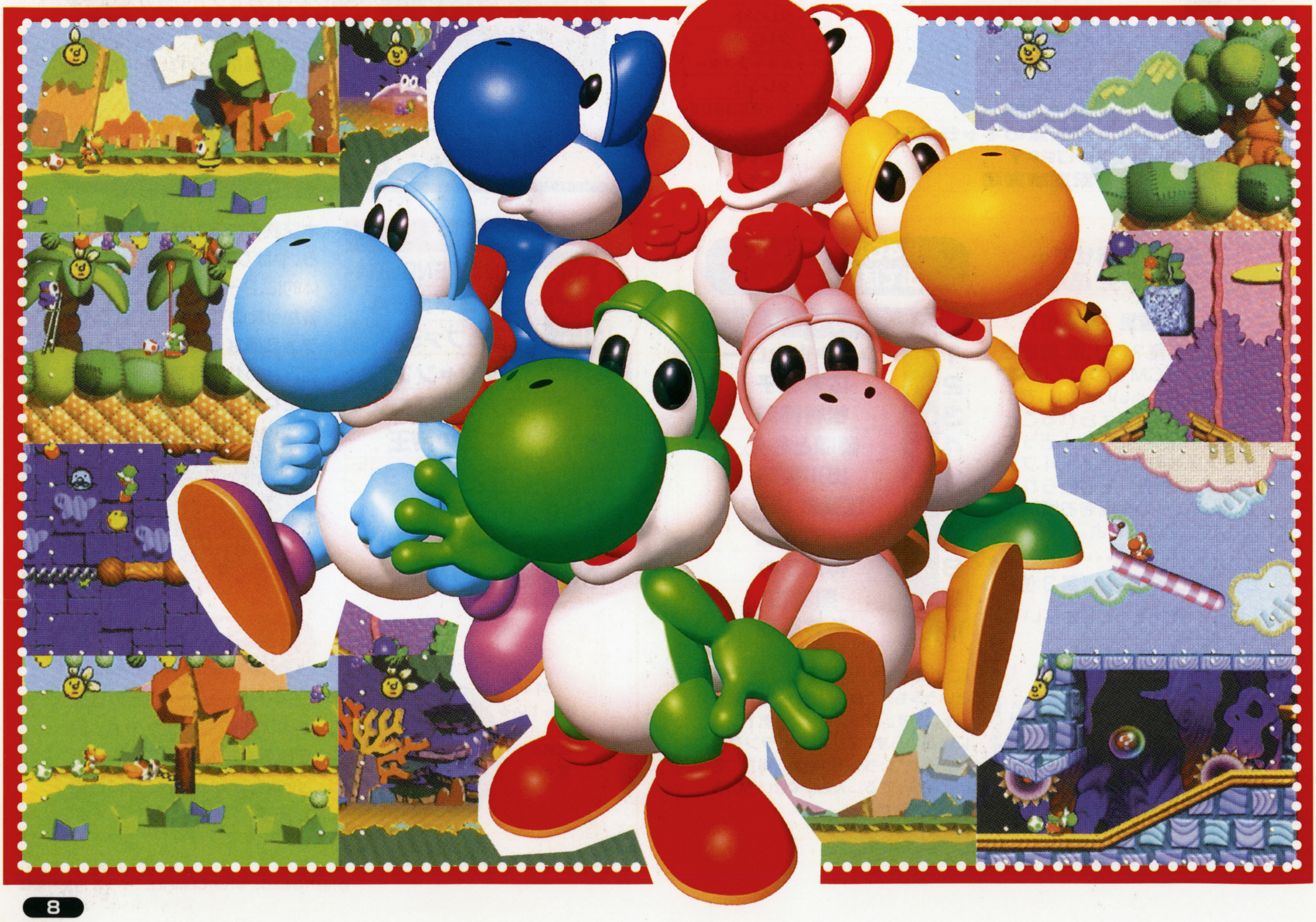
Happy Merry Christmas

ハッピーメリークリスマスがくるよ!!

●発売元：	任天堂
●発売日：	12月21日
●価　格：	6800円
●容　量：	128M
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応

発売日が12月21日（日）に決定!!

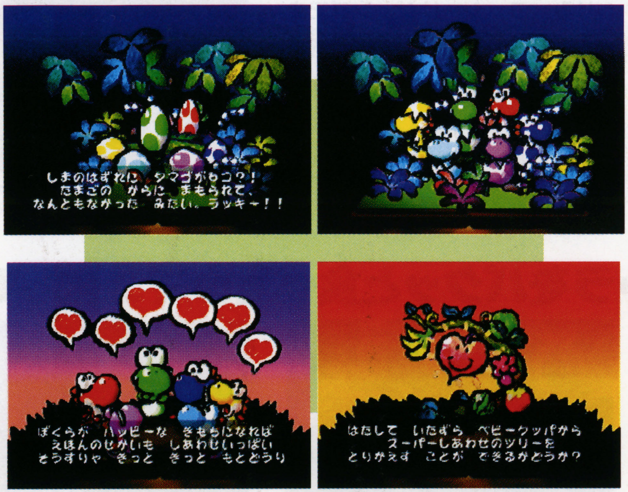
まさにクリスマス直前に発売が決まった『ヨッシー』。期末テストも終業式も終わって、これでゆっくり遊べるってわけ。そしてやってきましたサンプルロム。今回は任天堂さんに行って実際に遊ばせてもらったんだけど、さすが『ヨッシー』。目を見張るばかりのグラフィックと軽快なアクションがベリ～マッチング!! 君のハッピーメリークリスマスは『ヨッシー』で決まりかもね!!



ヨッシーストーリーはこんなゲームになりました

すと〜り〜
Story

ある日突然のことでした。ヨッシーの住む島がなんと絵本の世界になっちゃった。しかもヨッシーたちの元気の要、スーパーしあわせのツリーがなくなっちゃた。これはいたずらベビークッパのしわざにちがいない。その時、島のはずれに生まれたばかりのちびヨッシーたちが!! 生まれたときから大事件のちびヨッシーたちは、絵本の世界も幸せにしてスーパーしあわせのツリーを取り戻す大冒険の旅に出たのでした。



しまのはずれに　タマゴが6コ?!
たまごの　からに　まもられて、
なんともなかった　みたい。ラッキー!!

ぼくらが　ハッピーな　きもちになれば
えほんのせかいも　しあわせいっぱい
そうすりゃ　きっと　きっと　もとどうり

はたして　いたずら　ベビークッパから
スーパーしあわせのツリーを
とりかえす　ことが　できるかどうか?

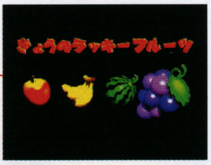
⬆オープニングではかわいいヨッシーたちの誕生のシーンが見られちゃうんだ。音楽もかわいくていいし、絶対耳に残っちゃうメロディーだからね

6匹のヨッシーたちからプレイヤーを選ぶんだ

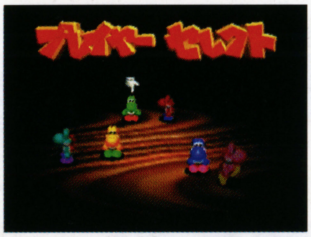
今回はステージの最初でプレイヤーとなるヨッシーを選ぶんだ。6色のヨッシーたちは色によって好きなフルーツと敵が違うんだって。だからラッキーフルーツに合わせてヨッシーを選べば高得点がとれるってわけ。君ならどの色のヨッシーから選ぶのかな？

ラッキーフルーツで選んじゃえ

ステージ最初にルーレットで決めるラッキーフルーツ。これでフルーツと同じ色のヨッシーを選べばいいんだ。



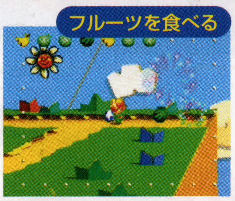
←ルーレット形式で今日のラッキーフルーツが決定するぞ



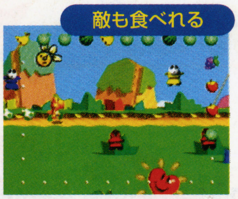
⬆フルーツが決まったら同じ色のヨッシーを選んで、いざステージに。大冒険の始まりだ

ゲームはどーやって進めていくのかな？

画面左上を見て見て。このフラワーが体力ゲージ。花びら満開でゲージまんたん。1ダメージで何枚かの花びらが散っちゃうんだ。でも大丈夫。フルーツやハートを食べれば体力回復して花びらも増えるってこと。



←ラッキフルーツや大好物のメロンを食べればぐぐ〜んと体力回復しちゃうんだ

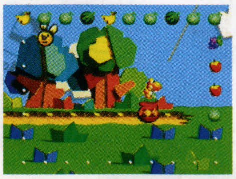


←なんと敵も食べちゃいます。敵を食べるとタマゴになってヨッシーのお尻に

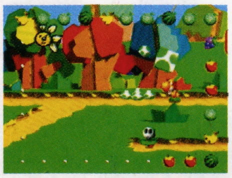
つまりは画面左上のフラワーゲージをまんたんにしとけばいいってわけ!!

フルーツ30個でステージクリア!! もっと遊びたいなら…

クリアの方法はそのステージでフルーツを30個とると自動的にクリアだ。ステージ途中のでかいハートを取ると先のステージで行ける場所が増えるよ。だから、じっくりステージを探して次に行ける場所を増やすのがいいかもね。



←とにかくフルーツを30個集めればそのステージはクリアできるんだ



←大きなハートを探せば次のステージで行ける場所が増えるんだ

お話のつづきを早く見たいならフルーツでクリア。楽しみたいなら……ステージ探検!!

秋の装い、もう見納め
ヨッシーのお散歩はいつも1人で行くのかな？
もーすぐ楽しい冬がやってくるよ

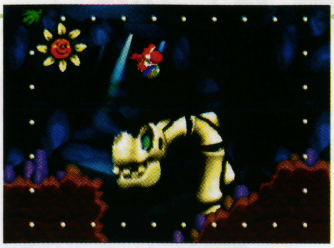
©1997Nintendo

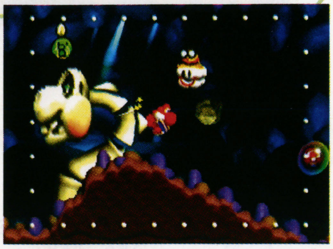
あくしょん
Action

飛んで食べて
タマゴにする
愉快軽快
アクション

飛んでじたばたのじたばた飛びで結構飛べるのです

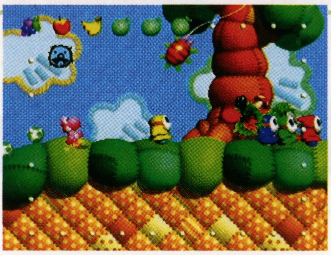
SFC版をプレイした人ならおなじみ。ヨッシーはジャンプできるんだけど、ボタンを押し続けることでじたばたと飛び続けることができるんだ。これがないと行けない場所もありそーなので絶対試してみてちょうだいね。

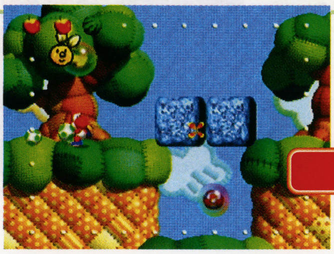

⬆ここでジャンプ!! でもこのままじゃ敵に当たっちゃうよ～。よ～しここでじたばた飛ぶんだ

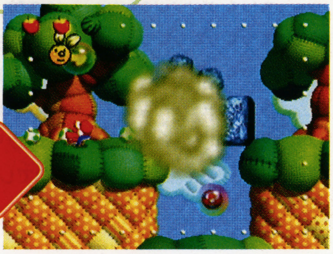

⬆じたばた飛んで敵を越えちゃった。これは使えるでしょ。結構長い間飛べるんだよ

攻撃方法は敵キャラをパクッと食べてタマゴにして投げるんだ

敵をやっつけるのは上から踏んづけたり、パクッと食べてタマゴにして、そのタマゴをぶつけたりすればいいんだ。タマゴはフルーツを守るアワ？を壊せたり、障害物なんかも壊せたりするぞ。いっぱい作ってぶらさげておこうね。

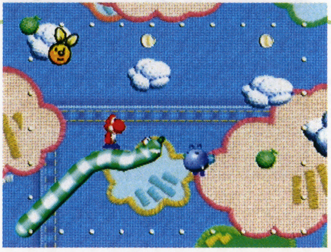

⬆敵のヘイホーはおいしいタマゴの源。パクッとたべちゃおう。同じ色系統のヘイホーがいいぞ

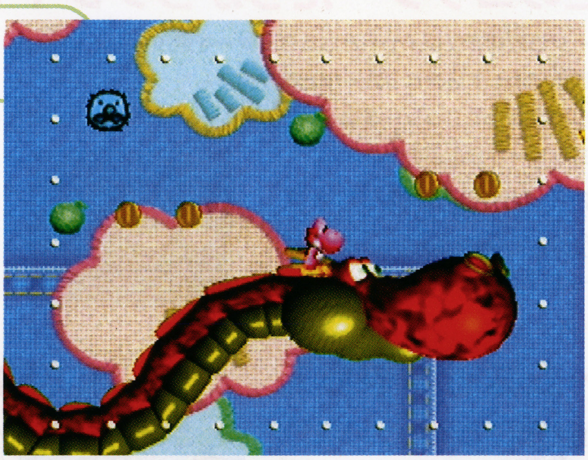

⬆敵を食べてタマゴにしたら照準でねらいを定めて……。えいやっとタマゴをぶつけてみよう


⬆タマゴを投げて障害物を壊しちゃうのでした。これで下の？アイテムが取れるようになったぞ

いろんなものにも乗れちゃうよ!!

もちろんヨッシーが飛ぶだけじゃなくって、ステージにたくさんある仕掛けを乗りこなして進むこともできちゃうんだ。それは雲のリフトだったり、ヘビリフトだったり……。とにかくいろんなものがありそうなんだ。


⬆これはヘビリフト。ジャンプすることで向きが変わるんだ

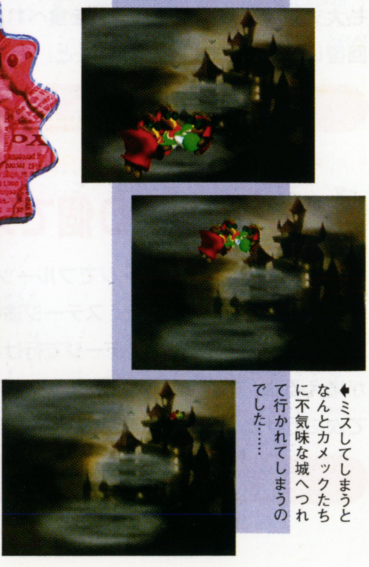

⬅これはドラゴン。ヨッシーよりもとんでもなく大きいドラゴンなんだ。これに乗ってどこに行けるのかな? それよりあんまり先の方に行って落ちないようにね

6色6匹のカラーヨッシーがてんやわんやの大冒険

YOSHI
NINTENDO64

どの色を使うかで君の性格占いができちゃったりして……

ミスしてしまうと……

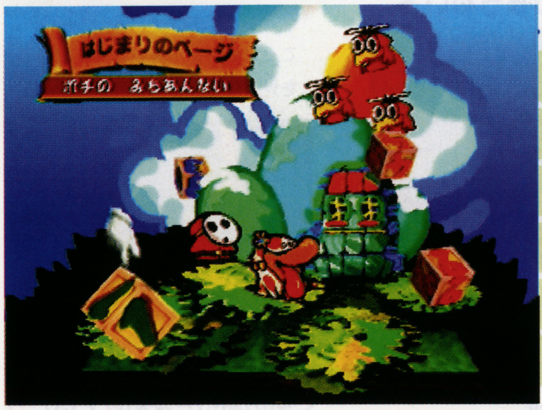

⬅ミスしてしまうとなんとカメックたちに不気味な城へつれて行かれてしまうのでした……

すて〜じ
Stage

山アリ谷アリ水中アリ。空アリ、地下アリ。とにかくなんでもアリなのです

大冒険がギッシリ詰まった絵本なのだ

とにかく今回のステージのグラフィックの美しさは目を見張るばかり!! いやマジでスゴイって。基本的にステージは２Ｄで構成されているんだけど、それを忘れさせるような圧倒的な美しさはまさに64史上最も美しいゲーム画面かも。背景もジーンズ生地やフェルト生地っぽいものもあったりして、まさに必見の価値アリのステージなんだ。これを見逃したらＮ64は語れないぞ。



ステージは6つ×4の24!!

- **MAP1** はじまりの１ページ
- **MAP2** とざされた２ページ
- **MAP3** くもの３ページ
- **MAP4** ジャングルの４ページ
- **MAP5** みずのなかの５ページ
- **MAP6** おしろの６ページ

どこまで続くの大冒険
でもちょっとひといきティーブレイク
早くみんなに会いたいな

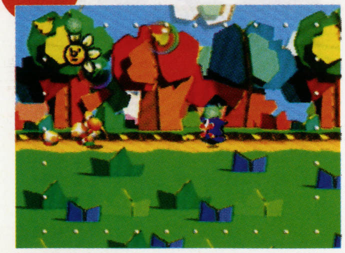
MAP1

はじまりの１ページ

パステルポップな緑の世界!!
天気もいーからお散歩気分で!!

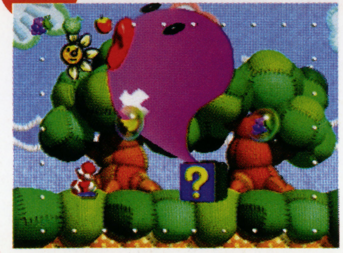
まさに絵本から切り抜いたような緑の世界。お散歩気分でてくてく歩いてフルーツ食べたりヘイホー食べたりピクニック感覚で楽しめそうだよ。簡単に４つのステージを紹介するね。

1-1 ポチとたからさがし



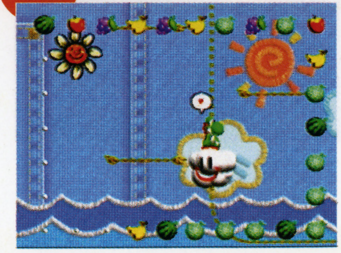
⬆背景の木も切り絵のような感じでいいでしょ。前からくるヘイホーをいただいちゃえ

1-2 ビックリンもびっくり



⬆これが噂のビックリン。ぷく〜っとふくれて通せんぼするんだって。ジャマだよ〜

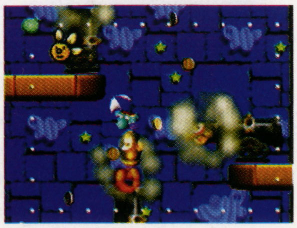
1-3 スーパーレールリフト



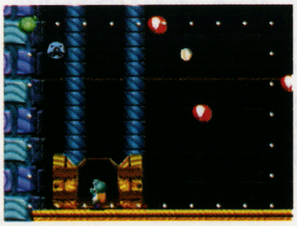
⬆雲のリフトに乗って飛んでいきます。落ちたらまた振り出しに戻っちゃうのかな？

1-4 たかいとうをのりこえて

MAP１のステージは手軽に楽しめる難易度なんだ。だから初心者でもぜんぜんOK。とにかく遊んで操作感覚に慣れておこうね。



⬅パラソルをさした青ヨッシーの下にカギが？ どこの扉が開くのかな？大切にとっておこうっと



⬅さっきのカギを使うとこれる場所なのかな？画面の！マーク風船はジャンプの足場だ

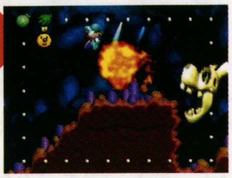
MAP2

とざされた2ページ

いきなり暗めのこわ～いステージ ビビらずまっすぐ突き進もう

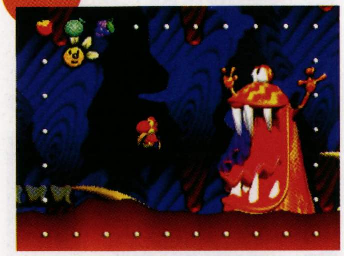
MAP 2はいきなりくら～くなって、なんだかイヤな予感。と思ったら早速こわ～い敵がわんさか現れたんだ。『マリオカート』ではいいヤツだったジュゲムも今回はとってもイヤなヤツだぞ。

2-1 ほねりゅうのあな



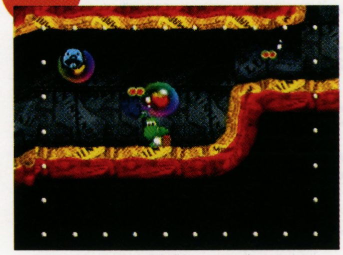
⬆どわっ!! 敵のホネりゅうがいきなり火炎攻撃!! ヒップドロップでやっつけられるぞ

2-2 ウンバババのすむところ



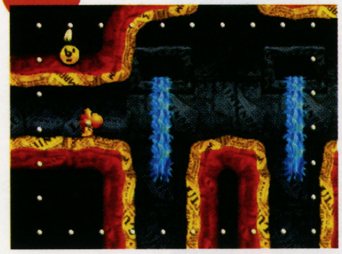
⬆でた～っ!! こいつがウンバババだ。こわいからちょっと逃げちゃおうかな

2-3 ぷるぷるゼリーなどかん



⬆フルーツとって体力回復。でもなんか目玉だけの敵が隠れているんだけど……

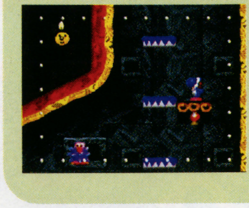
2-4 げきりゅうめいろ



⬆うむむ。道がいっぱいあってどこに進むのか迷いそうだぞ。どこに行こうかな？

仕掛けもいっぱい大変そう

MAP 2からいろんな仕掛けが登場してアクションを複雑にしてくれそう。1度じっくり動きを見てからトライしようね。



⬆動く床は基本中の基本トラップ。落っこちないように注意

MAP3

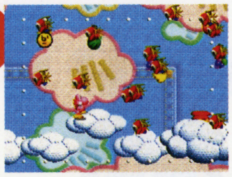
NINTENDO 64
YOSHI

くもの3ページ

ヨッシー空へ!! 楽しい空中散歩で 気分爽快、楽しんじゃえ

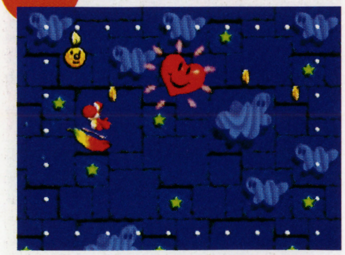
さてMAP 3はお空の旅にれっつらごー!! いろんな乗り物が登場してヨッシーをお空に案内してくれそうだよ。でももし間違って落っこちちゃったら……。えらいことになりそうだね。

3-1 くものあいだをぬけていこう



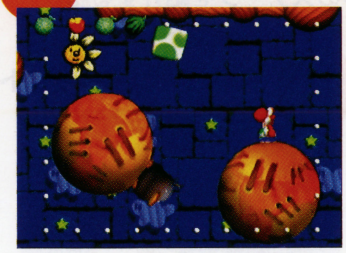
⬆前からはヘイホーの大群が!! タマゴをぶつけてフルーツを横取りしよう

3-2 よじのぼれQちゃんのとう



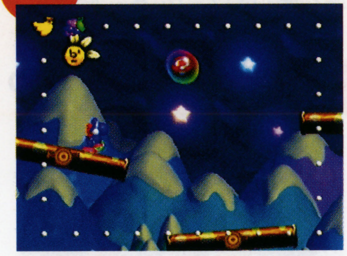
⬆このでっかいハートをとれば次のMAPで行けるステージが増えるんだ

3-2 よじのぼれQちゃんのとう



⬆これがQちゃん。うまく当たらないようにぐるぐる回ろう。どーやって倒す？

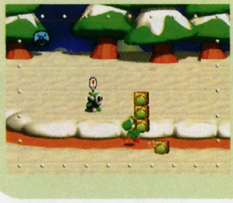
3-3 さむいけどがんばろう



⬆後ろの山にはうっすらと雪の飾りが……。それにしてもこのタイトルって

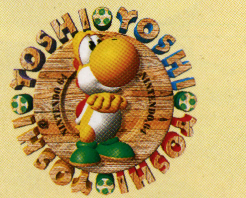
雪山で雪合戦かな

今回は3-4の画面がないのでゴメンなさい。タイトルは「ムカデでいらいら」です。さてMAP 3後半は雪が舞台なんだね。



⬆メロン引き替えブロックだって。これもってメロンと変えてもらおう

MAP4

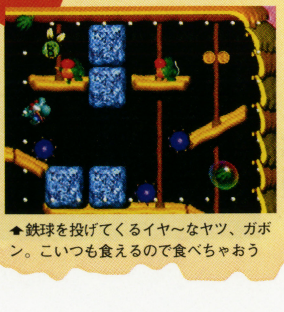


ジャングルの4ページ

南国ジャングルは密林と水のステージなんだ

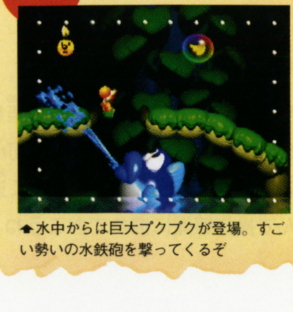
ここの背景もびっくりするほどキレイ。水の動きや浮輪のような地面もほんとビックリ!! ヨッシーも仰向けに泳いだりするんだ。

4-1 ガボンのいえ



⬆鉄球を投げてくるイヤ～なヤツ、ガボン。こいつも食えるので食べちゃおう

4-2 スーパージャングルクルーズ



⬆水中からは巨大プクプクが登場。すごい勢いの水鉄砲を撃ってくるぞ

MAP5

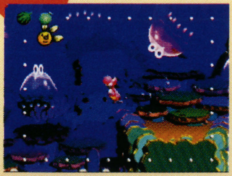
NINTENDO 64
YOSHI

みずのなかの５ページ

そして水中へ。ヨッシーって泳ぎは得意なのかな？

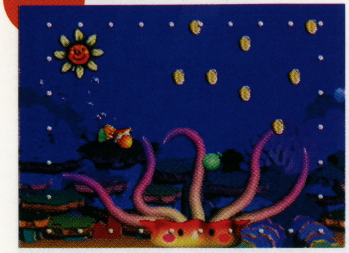
そしていよいよ水中面の登場。それにしてもヨッシーたちって生まれたばかりなのに泳げるんだ。スゴイね〜。水中にもいろんな敵がいるんだけど、おいしそうな敵もいっぱいいるんだって。

5-1 うみといえばクラゲボン



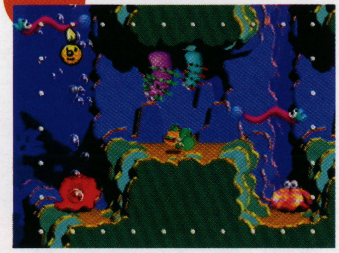
⬅やつがクラゲボンだ。色によって動き方が違うんだって。避けようね

5-2 おさかなたっぷり



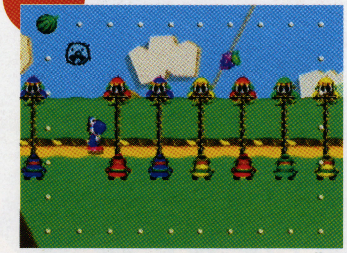
⬆下にいるのはイソギンチャクのお化けかな？近づきたくないよぉ〜

5-2 おさかなたっぷり



⬆水の中は静の世界。ヨッシーたちもおとなしく泳いで進んでいこうね

5-3 シャル・ウィ・バンブーダンス



⬆なんとヘイホーたちのバンブーダンサーズ!! 竹の合間をリズムよく飛び越えろ

MAP6

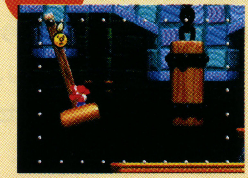
YOSHI YOSHI

おしろの６ページ

行くぜ最後のステージ突入!! トラップだらけのお城に潜入

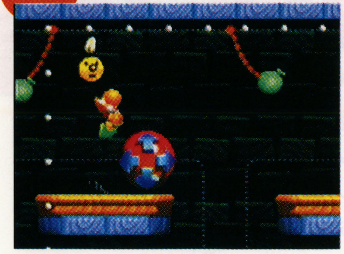
そして最終決戦のベビークッパが待つお城へと向かいます。にしてもこのお城はトラップだらけですんごい大変そう。がんばっていこー!!

6-1 キカイなおしろ



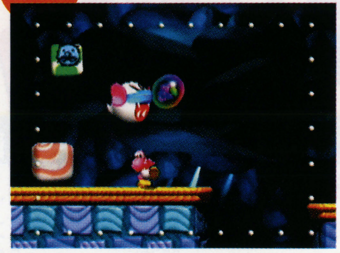
⬅いきなりのトラップはどー乗り越えるのか？ ヒントは左の木槌だよ

6-2 リフトなおしろ



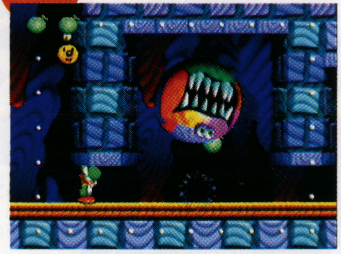
⬆メロンがぶらんぶらんとぶら下がっています。これ絶対とりたいよね

6-3 オバケなおしろ



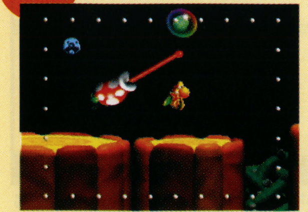
⬆目隠ししているテレサ発見。と思いきや、これはドコサっていう新キャラなんだって

6-4 マグマなおしろ



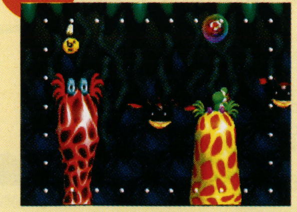
⬆なんか妙なのが浮いているんですけど。こいつは食えないだろーね、きっと

4-3 パックンのふるさと



⬆ゲッ、パックン空飛んでるじゃん。で、こいつに食われると……傑作だからみてみてね

4-4 ニョロロンのすむジャングル



⬆これがニョロロン。上に乗るとびょい〜んと動いたりするんだ。いろんな色のヤツがいるぞ

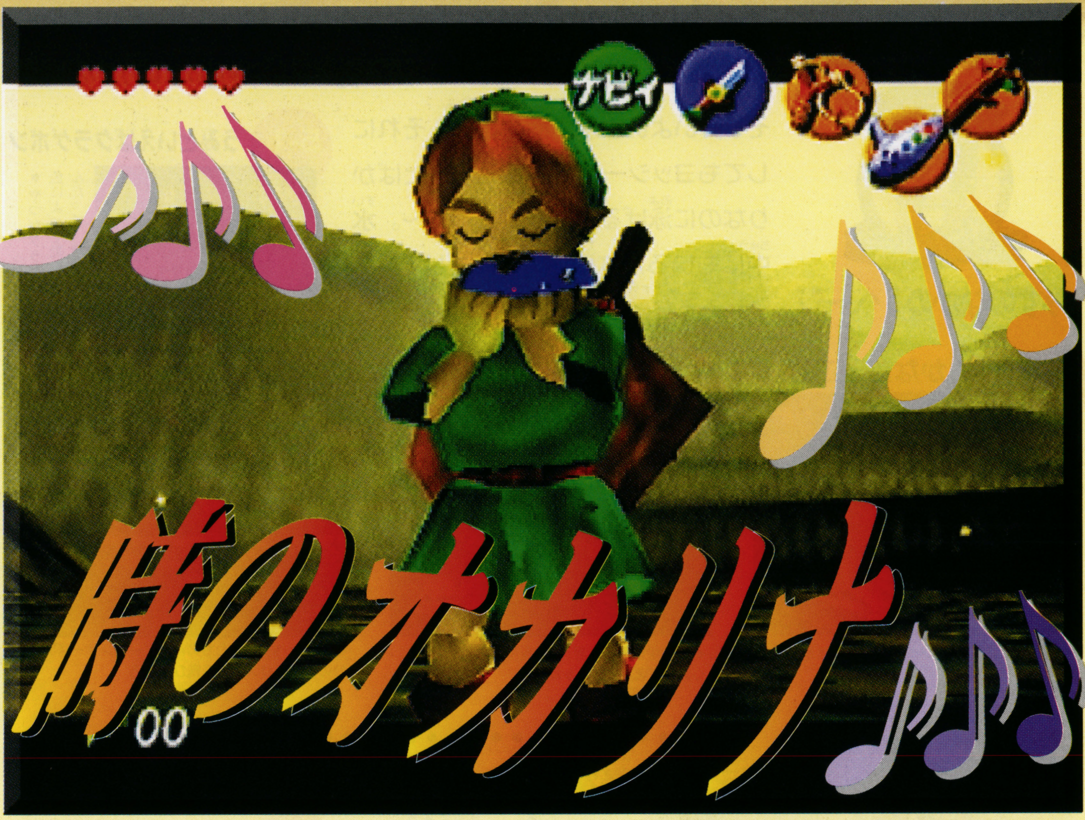
YOSHI
NINTENDO 64

ほら冬がもーすぐやってくる
寒いけれどクリスマスにお正月と
楽しいことはいっぱいありそうだよ

モデル制作：藤原光信／日暮恭弘／真下明
撮影／ＣＧ：加藤昌人

ゼルダの伝説

ついにサブタイトル判明！時空を越えたリンクの旅が始まる！



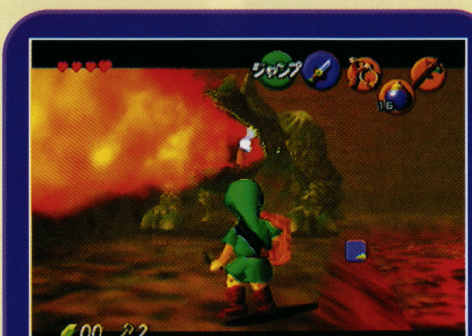
時のオカリナ

今月も発売日に買ってくれてありがとう（22日以降に買ってくれた人もありがとう）。いよいよ今日である。今日11月21日は待ちに待った『ゼルダの伝説64』、もとい『ゼルダの伝説　時のオカリナ』を、千葉・幕張メッセでプレイできる日なのである（みんなは22〜23日ね）。友よ、お互い本当によく待ったよな。「NINTENDO SPACE WORLD'97」で会おう！

●発売元：	任天堂		
●発売日：	98年		
●ジャンル：	アクションRPG		
●価　格：	未定		
●容　量：	256M	●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	未定

最新システム「ゼルダカメラ」

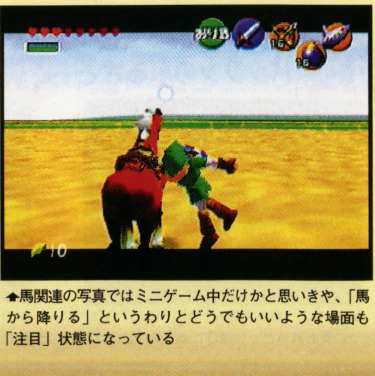
リンクが「注目」すると画面が変化するぞ！



上下に黒オビの入る

「注目システム」画面

左の写真のような上下に黒オビの入る画面、いったいこれは何を意味するのか？取材の結果、どうやらこの画面は「注目システム」と呼ばれるものだということがわかった。リンクが「注目」すると、画面がこのように変化するのだ。3Dフィールドで敵と遭遇したとき、Zトリガーボタンを押せば「注目」できる。これで敵が視界から消えることなく、集中して戦えるようになるらしい。これ以上のことは「SPACE WORLD」で実際に体験してほしいとのことだったが……。これまでに発表された「注目システム」の画面には戦闘中以外にも、馬（先月号）、オカリナ（今月号）がある。つまり「注目システム」には例に挙げたシステムだけでなく、まだまだ大きな秘密があるのだ。以下次号。必ず。すまん。



⬆馬関連の写真ではミニゲーム中だけかと思いきや、「馬から降りる」というわりとどうでもいいような場面も「注目」状態になっている

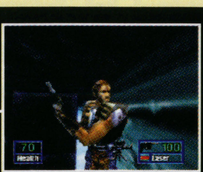
カメラシステムのカギを握るZトリガーボタン

進化するカメラシステム

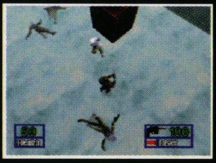
実際にその場にいるかのような感じ、それを臨場感と言う。今度の『ゼルダ』は臨場感あふれるものになる、そんな意味の発言をことあるごと宮本さんは繰り返し発言してきた。その仕掛けとして、たとえば光の演出とか音などがあるワケだが、ここにきてカメラシステムにも臨場感を生み出す秘密があることがわかった。「今回のカメラのキーポイントはZトリガーボタンにあります。演出された映画的カメラ、自分がリンクを眺めているカメラ、そして自分がリンクであるかのようなカメラ。この3種類のカメラがスムーズにつながる最新3D用カメラ、それが『ゼルダカメラ』です」(宮本氏)。このシステムだからこそ、3D世界を実際に探検しているかのような臨場感が生まれるらしいのだ。3種類のカメラがスムーズにつながる？　なんだかすごいことになってきたぞ。

やたらと視点があった『SW帝国の影』

『SW帝国の影』は宮本さん率いる情報開発部のソフトではなく米国産と言うことはみんな知ってると思うけど、参考までにそのカメラシステムを紹介しておきたい。

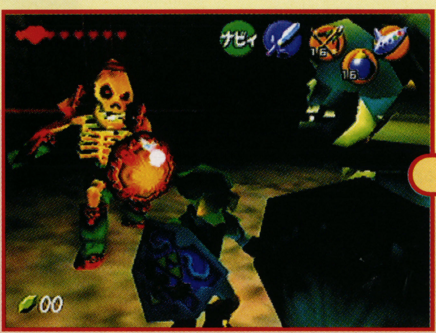


⬅ムービー視点。カメラが勝手に動き、映画のような演出となる。ただし、ほとんどプレイ不可能だった。はたして『ゼルダ』の映画的カメラとは？



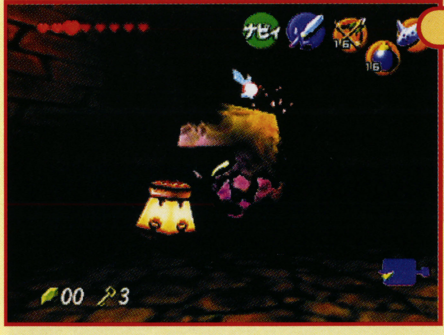
➡頭上カメラ視点。見えそうで見えない場所があると、これに切り替えた。一種のアイテム探索ゲームの側面もあったので、便利な視点だった

©1996Lucasfilm,Ltd.licensed exclusively to Nintendo.
"Shadows of the Enpire" and "Star Wars" trademark and logo are the exclusive property of Lucasfilm,Ltd.All rights reserved.



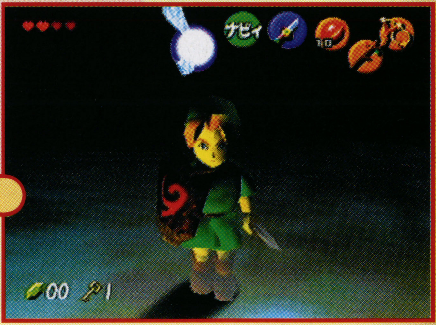
ノーマル視点

これはいわゆる通常の視点。『マリオ64』をプレイしている感覚で、リンクを動かすことのできる視点だ。宮本さんが言うところの、リンクを眺めるカメラね。



リンク視点

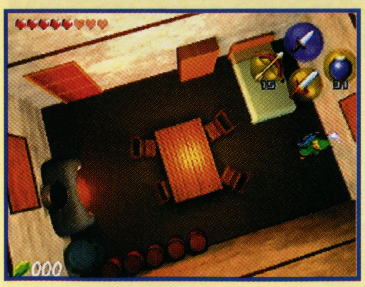
画面にリンクが映っていない。つまりリンクの目の視点なワケだ。先月号では、この視点への切り替えはCユニットの上を使うという発言があったが？



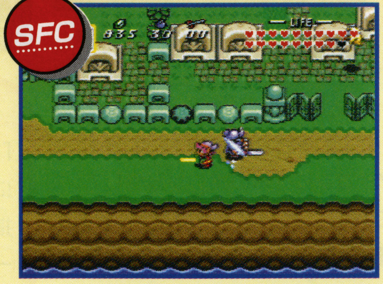
映画的視点

通常このような画面は考えられない。だって、画面奥から手前に向かってマリオを歩かせることなんてないでしょ？　最も期待するカメラがこれだ。

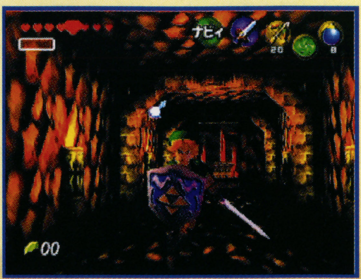
が生み出す臨場感とは!?



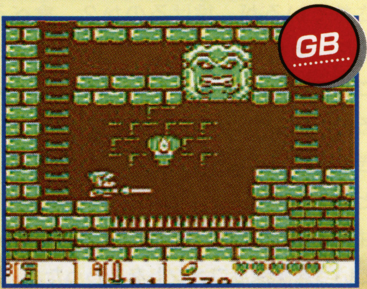
⬅これはおそらく映画的視点のひとつなのだろう。ドアを開けると、リンク視点からパッとこれに切り替わるとか？



⬅2Dでは最も見やすいななめ見おろし型。この角度で見おろすゲームは、なんでもかんでも『ゼルダ』に見えた



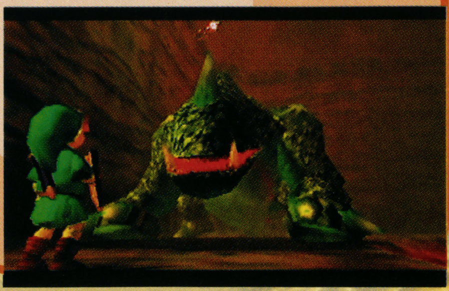
➡これも画面奥から手前に向かってきているので映画的視点か？　このとき3Dスティックはどっちに倒す？



➡基本はななめ見おろし型だったが、ダンジョン内の一部で突然横スクロールになったりした。『マリオ』のパロディね

ムービーの存在は？

『フォックス64』の各ステージの最初と最後で見ることができた華麗なるリアルタイムムービー。果たして『ゼルダ』でも再現されるのか？　ボスが登場する場面や、重要なアイテム（精霊石など？）を入手する場面などでは期待できそうな気がする。で、なんで下の写真があるのかと言うと、アイコン類が何にもないから怪しいと思って……。いかにもムービー栄えしそうでしょ？　個人的には一度見たムービーはビシバシ飛ばせるようにしてほしい。



はみだしゼルダ

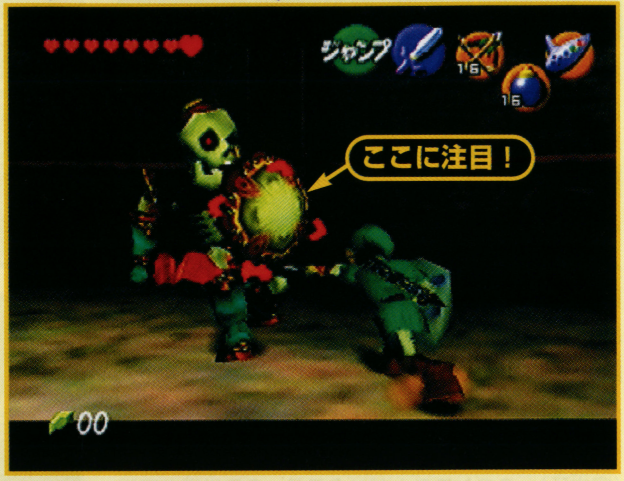
敵キャラクターでおなじみのものは30%ぐらい。残りの70%は新キャラ（あるいは演出が大幅にアップしたり、倒し方が変わったり?）になりそうだ。

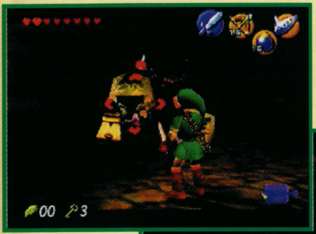
戦闘中に現れるカーソルに注目せよ！

たんなる攻撃目標か、それとも？

今回公開された戦闘画面は、ほとんどのものが上下に黒オビの入る「注目」状態になっている。またここで悩むと話が進まないので、別の部分に目を移してほしい。なんと、赤いカーソルらしきものがあるのだ。もちろんこれまでに公開された画面には、そんなものは見当たらなかった。いったいこれは何のために出現するのか？　たんなる攻撃目標とは考えづらい。だって、『マリオ64』で敵と戦うとき、そんなもの必要なかったでしょ？

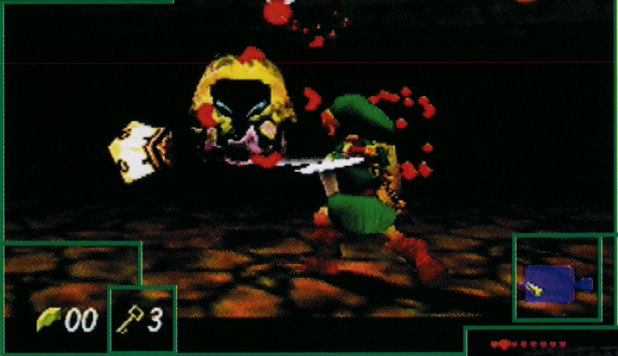
また、画面上に新しいアイコンが登場していることにも注目してほしい。カギやマップを表示してくれる、ダンジョン内での親切設計だ。





1 幽霊ポウとの戦いを連続写真でチェック

まず妖精ナビィがポウを調べているようだ。Bボタンアイコンがないのは、ナビィの使用中アイコンがくるくる回っているからか（ちょうど反対向きになった時に撮影された？）。



カギ

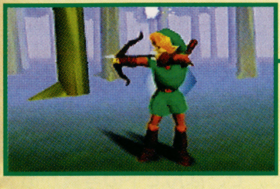
手持ちのカギの数がわかる親切設計。さらにコンパスやマップなどおなじみのアイテムも、画面上に特別なかたちで表示されるぞ。

マップ

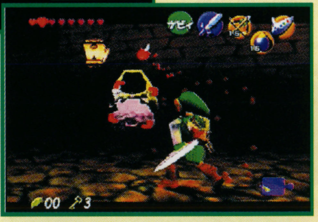
ダンジョン内では、いちいちサブ画面を開かなくてもよくなった。システムはこれまでと同じで、マップアイテムを取るまではリンクの訪れた場所のみ、取ってからはダンジョン全体が表示される。

2 幽霊ポウにリンクの横斬りがヒット！

ナビィが赤く光っている。こいつは敵だ！　間髪入れずにリンクの横斬りがヒットする。カーソルの位置は変わっていないが、角度は少し変わっている。

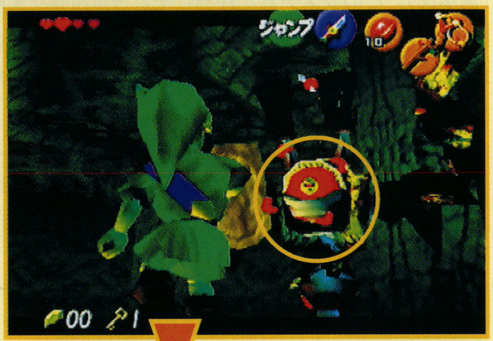


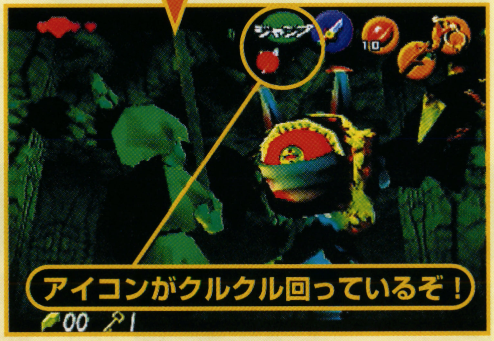
もしこの赤いカーソルが攻撃目標だとしたら、それは剣などの接近戦ではなくて、弓矢やブーメラン、あるいはフックショットなど、離れた敵に対しての攻撃にこそ必要になってくるのではないだろうか？



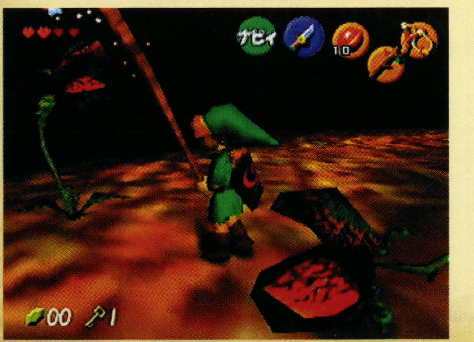
3

横斬りをくらってのけぞるポウ。持っていたカンテラも、思わず手放した？　カーソルは相変わらず表示されたまま。まだ倒していないから？





今月の新アイテム



アイテムアイコンに「木の実」が登場して、どうやらこれがこどもリンク専用アイテムの標準装備のようだ。木の実には数が表示されているが、投げるのか？　食べるのか？　それともスリングショット（パチンコ）のタマなのか？　リンクが手にしているのが「棒キレ」（って言うにはちょっと大きすぎるような…）。「叩くとおもしろいことが起こるかもしれないし、そういう事とは違った使い方があるかもしれません…」という意味深なコメントをもらった。

オートジャンプとは？

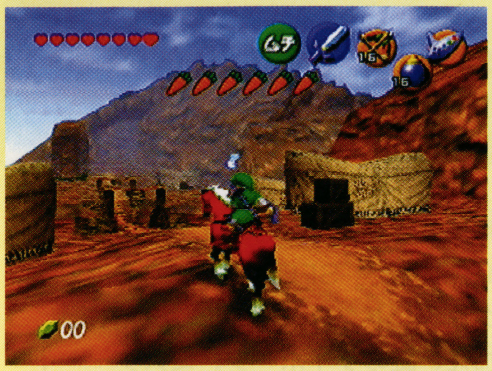
「3Dになったことで操作しづらいとか、遊びにくいということのないようなシステムを目指しています。そのためにゼルダカメラやオートジャンプなどの新システムを採用しています」（宮本氏）。オートジャンプ！　またも新しい言葉が飛び出した。上の2枚の連続写真は、まさにリンクがジャンプしようとしているところだ（Bボタンアイコンがクルクル回っているのに注目！）。カメラもやや下に移動している。ここでできるジャンプがオートジャンプなのか？　いったい何が「オート」なのか？　また謎が増えたよ。

はみだしゼルダ

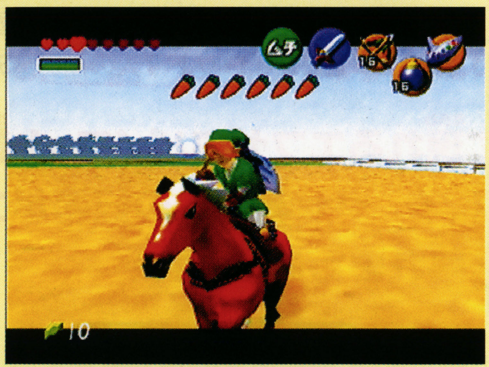
「ガノンとはかたちを変え複数回対決することになるでしょう。あるときは魔盗賊ガノンドロフとして、またあるときは大魔王ガノンとして…」（宮本氏）

ニンジンでムチ！

馬のミニゲームのくわしい内容はまだ謎のままだが、気になるニンジンマークの意味がわかったので報告しよう。これは馬のスピードアップのために、ムチ入れできる回数なのだ。それをニンジンで表すなんて…、好きだぜ、そのセンス。ミニゲーム以外にも移動手段として馬は活躍してくれるが、その他の移動手段としてワープがあることも判明したぞ。



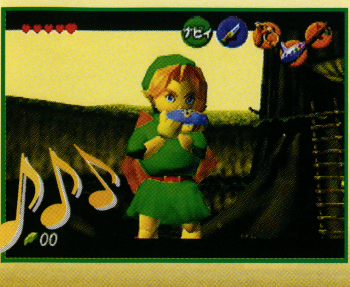
◆馬はストーリー展開にも重要な役割を担う。でも宮本さんの本音は「パカパカ走るのは気持ちいいじゃないですか」。そりゃそうだ（笑）



◆言われてみれば、リンクがムチを持っているようにも見える。しつこいようだが、ここでも上下に黒オビの入る「注目」画面になっている

幕張メッセでここをチェック！

「SPACE WORLD」直前、今回明かされた謎もあるにはあったが、そのぶんさらに謎が増えたような気がする。だが、もういい。幕張メッセに行けば、多くの謎が解けることだろう。実際にこの手で『ゼルダ』に触れることができるのだ。1年間取材し続けてきて、初めて動くリンク、音の出る画面に遭遇できるのだ。システムの謎もさることながら、やはり生プレイならではの「動き」と「音」に注目したい。行けない君は1カ月ガマンしてくれ。次号、感動と驚愕の体験取材レポートをお届けしよう！



◆「臨場感を生み出すもうひとつの要素は、音にあります」（宮本氏）。わかってるって、宮本さん。臨場感を出すサウンドの演出もさることながら（どうやらコントローラを使って音色を変えることもできるらしい）、オカリナで奏でる近藤メロディも楽しみだ

友よ、答えは幕張メッセにある

〜SPACE WORLD'97前夜に思うこと〜

N64版の『ゼルダ』が初めて発表されたのは、2年前の「ファミコンスペースワールド'95」だった。だがこのときは、今から思うとあまりデキのよくないイメージ映像のみで、まともな『ゼルダ』の発表はその1年後、つまり昨年の「N64スペースワールド'96」まで待たなければならなかった。ところが昨年もビデオのみの展示で、来場者がプレイすることはできなかったのだ。映像自体は格段に進歩し、まさにこの時がお披露目だったと言っていい。その後は毎月少しずつ新画面が公開され続け、システムなどもだんだんとわかってきた。そして、ようやく『ゼルダ』をプレイできる日がやって来たのだ。

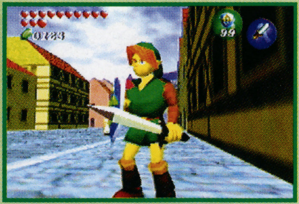
通常の任天堂のリリース状況を考えると、こんなに長くひっぱるソフトも珍しい。N64に期待してくれるユーザーのために、早い時期にキラーソフトを発表しなければならなかったこと、より練り込まれたものにするために延長された開発期間、64DDとのからみなどさまざまな理由があったのだろうが、それにしても本当に待たされたという感じである（『ゼルダ』への期待があまりにも大きすぎるため、待ち時間の経過が長く感じられるのもまた事実だ）。

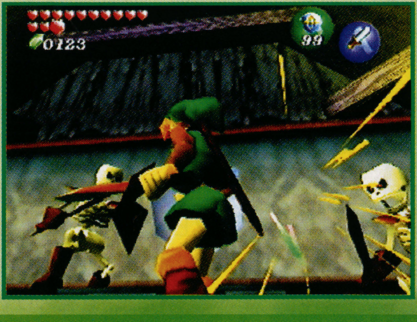
この1年間「64ドリーム」では、ずっと『ゼルダ』を追い続けてきた。宮本さんにもことあるごとにいろいろ質問を重ねてきた。どんな小さな情報も見逃さず掲載してきたつもりだが、実は『ゼルダ』の核心については未だ明かされていないのも同然なのだと思う。たとえば時空移動のシステム、「ゼルダカメラ」のシステム、昼から夜へと移り変わる時間の流れ、リンクの戦闘アクションの操作感覚…、挙げていけばキリがない。「本当は触ってみてもらうのが一番いいんやけどね」と宮本さんも言っていたが、結局のところそうなのだ。プレイしてみて初めてそのおもしろさがわかるというN64ならではの特徴は、本誌の読者ならみんな知っていることだと思う。

何が言いたいかと言えば、とにかく幕張メッセに行ってほしい、ということではない。いや、もちろん行ってほしいけど。先月の糸井重里さんの取材で「なんでも言葉で表現できるのはゲームマスコミの幻想だよ」と諭されてしまった（そのときはロックミュージックから受け取ったものが、糸井さんのゲーム制作にどんな影響を与えたのかという質問だった）。たしかにおもしろさや、人間の持つさまざまな感情を言葉で表現することは難しい。だからこそ人は音楽を作ったり、ゲームを作ったりするのだろう。そうだとしても、それでも伝えたいのだ。大きなお世話かもしれないけれど、『ゼルダ』のおもしろさをまだ知らない人たちに、こんなにおもしろいものが世の中にあるんだということを、そのおもしろさの本質を伝えたいのだ。けっして雑誌屋としての職業意識からではない。『ゼルダ』ファン、宮本ゲームファンなら、きっと、この「伝えたい」衝動をわかってくれるだろう。

これだけ待たされた時間は、ムダではなかった。その最終確認に幕張メッセへ行こうと思っている。

（尾関友詩）





◆この2枚の写真は昨年の「初心会」後、まもなくリリースされた開発初期の画面。最新画面と比べて、その試行錯誤を感じとれる人、君こそ友だ

はみだしゼルダ

今回初公開された画面から、なぜか魔法メーターがなくなっている。魔法そのものがなくなったとは考えづらいが…？ ショーではこの点もチェックだ。

©1997 Nintendo ※画面は開発中のものです。

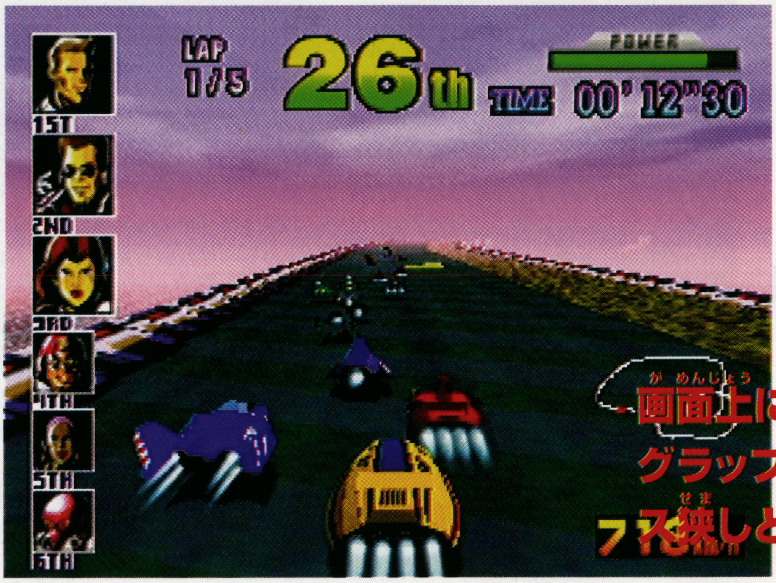
F-ZERO X（仮）

IT'S GOING TO BE SOME RACE.

●発売元：任天堂
●発売日：未定
●ジャンル：レース
●価格：未定
●プレイ人数：1～4人

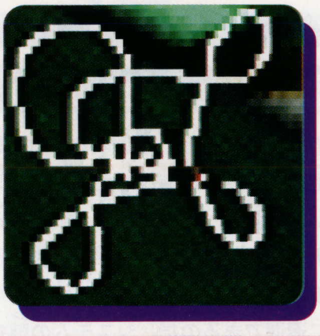
◆先月に続き今月もニューキャラクターの登場だ!!

先月に引き続き今月もニューキャラクターを紹介するぞ。SFC版でもおなじみのキャラクター、ドクター・スチュワートとピコに加え、謎のサイボーグ、ミスター・イーエーディーとババが新登場。これで個性派集団エフゼロパイロット８人の揃い踏みだ。


LAP 1/5
26th
TIME 00'12"30
POWER
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH

画面上に現れるエフゼロパイロット達のグラッフィク。クセ者揃いの奴等がコース狭しと暴れまわるのだ!!

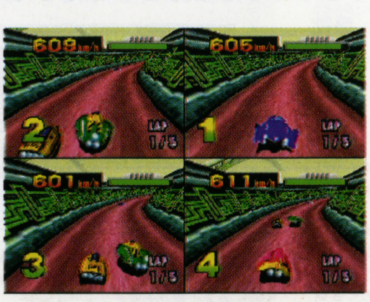
まずは上の画面に注目して欲しい。画面上に上位６人のパイロット達のグラッフィクが描かれているのがわかるはずだ。30台ものマシンが同時にスタートするエフゼロＸでは、刻々と変化する順位にまだ見ぬキャラクターが頻繁に登場するはずだ。そう、例えばフォックス（ウルフ？）に似たキャラがページ右下の画面にいるではないか。残念ながら、何を一体どうすれば自由にキャラを選択できるのかは現在では全く未定だ。またこの上なく複雑な走りを要求されるであろう右下の画面のコースはどうだ。一体どこをどのように走ればいいのだろうか？ まだまだ多くの謎につつまれ、波乱の予感がするエフゼロＸ。ただサービス精神満点の宮本さんのこと、みんなの期待を裏切ることは絶対にないはずだ。



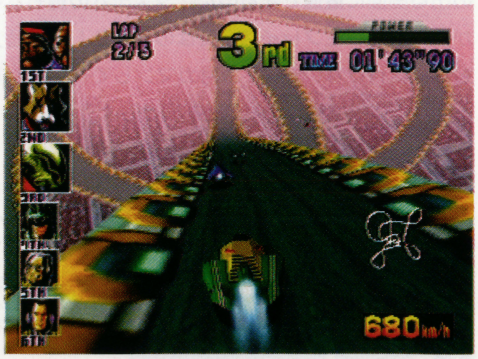
君はこの複雑なコースをどう攻める

本当に熱いぜ 4 人対戦・・・・・・・・・・・・・・・

誰が何といっても絶対的におもしろいのが４人対戦。特にこのゲームの場合は、一寸した操作ミスや油断がもろに順位に影響する非常にストイックなゲームに仕上がってくるはずだ。立体感にあふれた複雑なコースや、800キロを超える驚異的なスピード感は４人対戦の面白さをさらにアップさせるだろう。今のうちからマイキャラにするマシンにねらいをつけておこう。


608km/h
605km/h
601km/h
611km/h
2
1
3
4
LAP 1/5

⬆キャラやマシン特長がハッキリしているだけに、自分の操縦能力に応じた慎重なマシン選択と作戦が必要


LAP 2/5
3rd
TIME 01'43"90
POWER
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
680km/h

⬆いたるところカーブばかりの非常に複雑なコース。目が回りそうだ。ジャンプ台も用意されているので、ショートカットの可能性もありか？

©1997NINTENDO

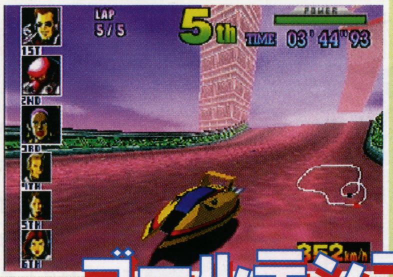
◆ゲームを盛り上げる個性あるキャラクターが登場

おそらくメインのキャラは先月と今月で紹介した８人になりそうだ。今回紹介するミスター・イーエーディーとババはゲーム開始時には選択できないが、ゲームを進める上で操作可能となるニューキャラクターだ。レース後半には貴重な戦力になるかもしれないぞ。

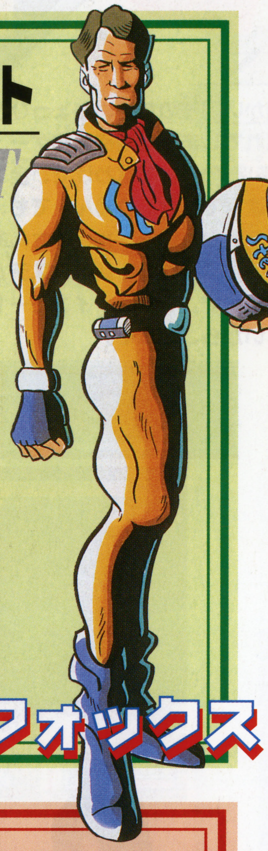
ドクター・スチュワート

Dr. STEWART

本名ローバート・スチュアート。医者としてのエリートコースを歩んでいたが、科学者でもある父ケビン・スチュアート博士の死と同時に、遺産である「ゴールデン・フォックス」でグランプリに挑戦する。抜群の加速力ですばやくコーナーを立ち上がる。


LAP
5/5
5th
POWER
TIME 03'44"93
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
352km/h

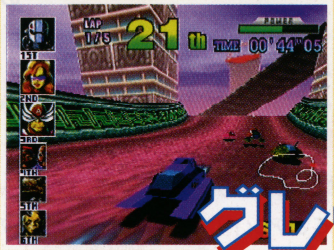
ゴールデンフォックス



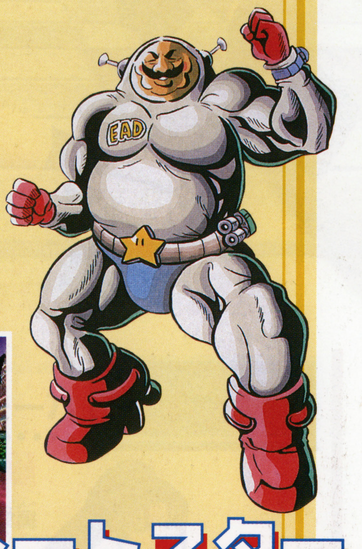
ミスター・イーエーディー

Mr. EAD

謎の開発組織「EAD（イーエーディー）」によって作られたサイボーグ。なんとサイボーグの能力テストの一環としてエフゼロググランプリに参加しているという…。はたして「EAD」の目的は？ 何をねらうのか？ 全ての謎はゲームで明らかに


LAP
1/5
21th
POWER
TIME 00'44"05
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH

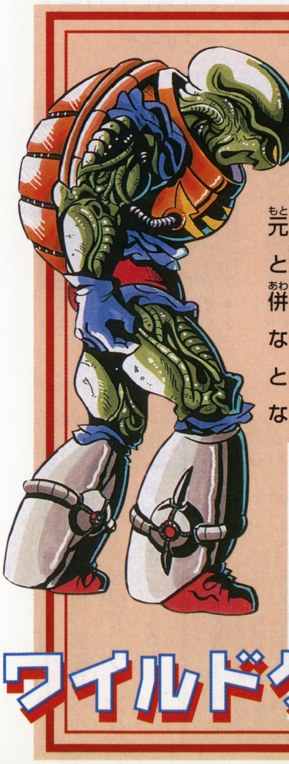
グレートスター

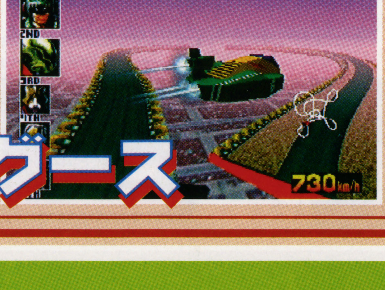


ピコ

PICO

元ポリポト軍の特殊部隊で活躍していた軍人と思われる。攻撃的な性格と冷静な判断力を併せ持ち、実はヒットマンではとの噂が絶えない。マシンはおなじみの「ワイルドグース」。とにかくダメージに対して非常に強い設計となっているのでガンガン攻められるのが特長。



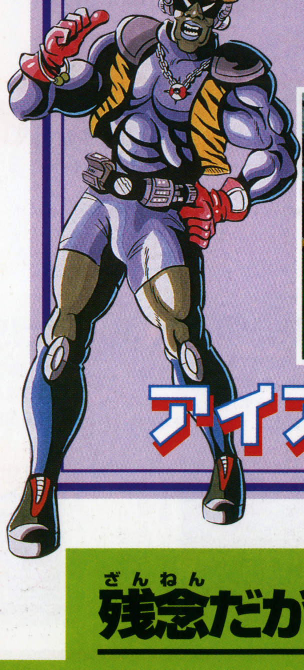

LAP
3/5
3rd
POWER
TIME 02'30"00
1ST
2ND
3RD
4TH
730km/h

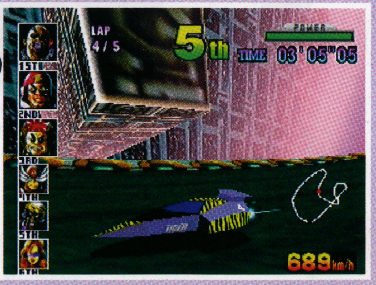
ワイルドグース

ババ

BABA

広大な緑の大地で育った野生味あふれる謎の男ババ。天性の動物的なカンと人並みはずれた強靭な肉体を見出され、エフゼロパイロットとしての訓練を受け現在に至っている。マシンはスマートで野生的はフォルムが印象的なその名も「アイアンタイガー」だ。




LAP
4/5
5th
POWER
TIME 03'05"05
1ST
2ND
3RD
4TH
5TH
6TH
689km/h

アイアンタイガー

残念だが今月はここまで!!

飛龍の拳ツイン

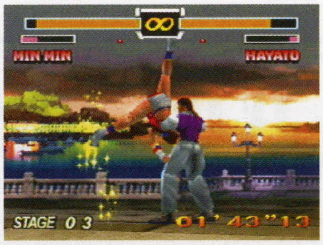
さらに細かい調整のため、ちょっぴり発売が遅れてしまった期待の格ゲー『飛龍の拳ツイン』。てなわけで、全コマンドは次号で紹介。ごめん！でも、まだまだ伝えたい機能がたっくさんあるので、今月は数々の斬新なシステムをお見せします。では、ツインモードのおさらいから、どうぞ。

●発売元：カルチャーブレーン
●発売日：12月18日
●ジャンル：3D対戦格闘
●価　格：6980円
●容　量：96M　●プレイ人数：1～2人
●振動パック：対応　●コントローラパック：対応

REAL　バーチャル飛龍の拳ver.1.5

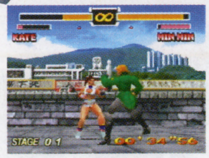
鮮やかな技の本格的格闘！

編集部のプロゲーマー、別名「格ゲーの鬼」ことアンドレもハマったのが、このモード。プロも認める本格派格闘なのだ。

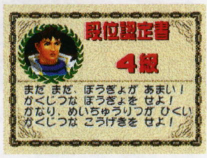


←上方のピンクのゲージがたまったら、超大技「秘奥義」を出せ！

2D/3D切り替え可能&段位認定で腕を上げろ



↑モードを選択で、2Dか3Dを選ぶ。3Dだとこんな奥行きのあるステージに



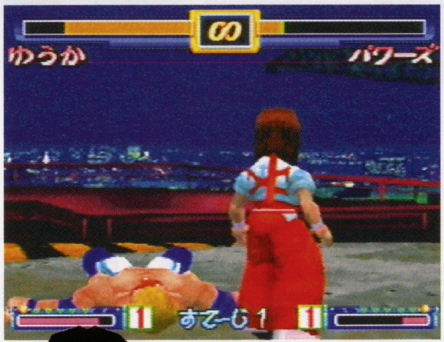
段位認定書

4級

まだ まだ、ぼうぎょが あまい！
かくじつな ぼうぎょを せよ！
かなり、めいちゅうりつが ひくい
かくじつな こうげきを せよ！

↑闘いぶりで段位認定。段位の高い、君だけの最強キャラをセーブしておこう

SD　SD（スーパーデフォルメ）ひりゅう

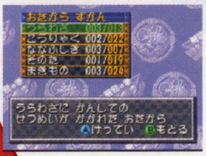


↑下方の数字が秘奥義を出せる数。すぐ使わなくてもストック可能

かわいい奴らが大暴れ！

侮れない動きを見せるSD。コマンドは初心者にオススメのシンプルさ。「おたから」を集め、装備していくことでさらにパワーアップするぞ。

お宝装備で、最強戦士も夢じゃないのだ

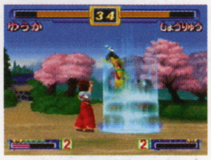


おたから ずかん

うらわざ	003/013
こうりゃく	002/022
ななふしぎ	003/007
そのた	001/019
まきもの	003/024

うらわざに かんしての
せつめいが かかれた おたから
Ⓐけってい Ⓑもどる

↑お宝は戦闘用や攻略用など、さまざま。次々ページを見てね



↑特定のお宝をゲットすることで、いろんな秘奥技が次々に追加されてくぞ

『飛龍の拳』
──10年間の歩み──

『飛龍』最初の作品が出てから既に10年。より本作を理解するためにも、この歴史あるシリーズを時代とともに振り返ってみよう。

ファミコン版/'87～

- ●飛龍の拳（87年2月）
- ●飛龍の拳2（88年7月）
- ●飛龍の拳3（90年7月）
- ●飛龍の拳スペシャル（97年6月）

なつかしいぞ～

HOLD ON!
HOLD ON!

←「りゅうのきば」なる相手もいた。現在のお宝名のルーツだ

スーパーファミコン版 /'90～

- ●飛龍の拳 外伝（90年12月）
- ●SD飛龍の拳外伝（95年4月）
- ●SD飛龍の拳外伝2（96年10月）

SD版大好評！

←画像はもちろん、技もシステムも大幅にパワー・アップした

ゲームボーイ版/'92～

- ●飛龍の拳スペシャル ハイパーバージョン（92年12月）
- ●SD飛龍の拳（94年6月）
- ●飛龍の拳スペシャル ゴールデンファイター（97年7月）

※バーチャル飛龍の拳（PS版・97年7月）

飛龍の拳外伝
RAIHA
YUUKA
ROUND 1

←GB最新版では、ハードを最大限に使いきった19キャラが登場

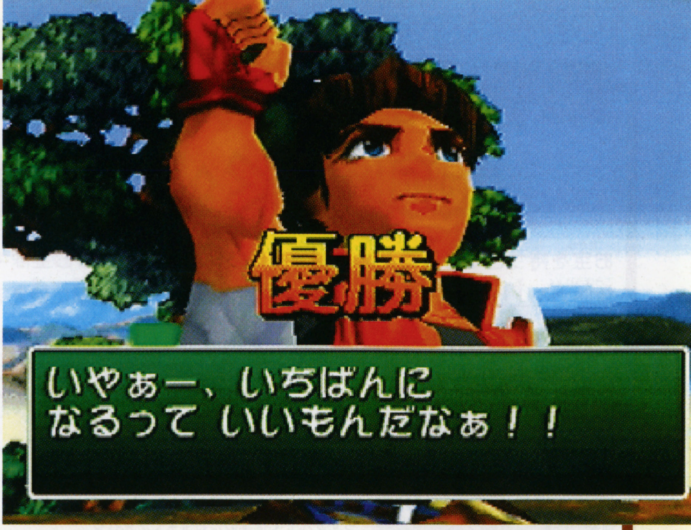
N64

97年12月18日、最高スペックハードを得て、ツインなやつがやってくる

各種システムを使いこなして、最強戦士をめざせ

戦う以上は勝利あるのみ！

そう、究極的かつ基本的な目標は「勝つ」こと。格ゲー戦士の宿命だ。ならば使うっきゃないのが、『飛龍』にちりばめられた、本作ならではのオリジナルシステムの数々。ここまでていねいな作りの格ゲーは、ちょっとないぞ。うまく利用すれば、上級者はより上達、初心者だって技を堪能しながら十分戦えること、うけあいだ。以下紹介するのは、ほぼリアル・SD両モードに共通している。

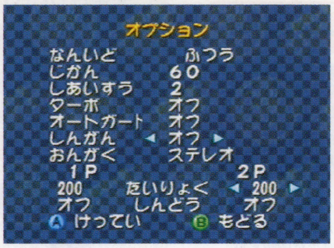


いやぁー、いちばんに
なるって いいもんだなぁ！！

➡サーキットモードでみごと優勝。君たちも、続け

その1 「心眼システム」をうまく利用せよ

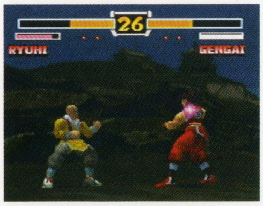
大ダメージをくらってしまう体の位置、「秘孔」。その位置が、マークとしてキャラの体に点灯するのが「心眼」だ。マークには攻防のポイントを示す「ナビゲートマーク」と大ダメージを与える場所を示す「クリティカルマーク」の2種類がある。



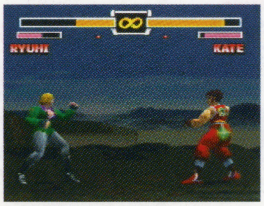
オプション

なんいど　ふつう
じかん　60
しあいすう　2
ターボ　オフ
オートガード　オフ
しんがん　◀ オフ ▶
おんがく　ステレオ
1P　2P
200　たいりょく　◀ 200 ▶
オフ　しんどう　オフ
Ⓐ けってい　Ⓑ もどる

⬆「心眼」はオプションで、ON/OFFの設定が可能。ただしナビゲートマークの出現のみだ


26
RYUHI
GENGAI

⬅ピンクの光がクリティカルの秘孔マーク。ここへの攻撃は、大きなダメージになる



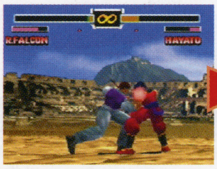
⬅緑の光はガードバスター。ここに、ある特定の攻撃をぶちこめば大きなダメージになる

その2 スーパーテクニック／ディフェンス技を使いこなせ

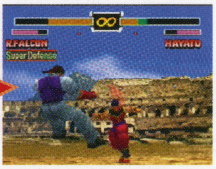
スーパーテクニック
←か↓+Ⓒボタン下

スーパーディフェンス
（ガード中）←か↙+KかP

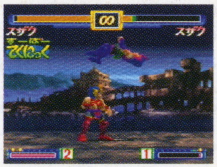
相手の攻撃を転じて、こちらの攻撃に変える。いわゆるエスケープ技が、比較的簡単な入力で出せるんだ。これを使わないテはないぞ。Sテクニックは攻撃を避けながら、Sディフェンスは攻撃を捌いて出すタイプだ。


∞
R.FALCON
HAYATO

⬆うおお、やられてまっせ～。でもこれをうまくさばけば


∞
R.FALCON
Super Defense
HAYATO

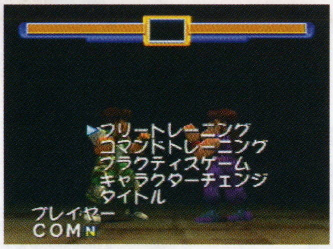
⬆ほら、この通りの逆襲。キマると画面に表示が出るぞ


∞
スザク
すーぱー てくにっく
スザク
2
1

⬆ほい、こちらは攻撃をうまくかわして出したSテクニック

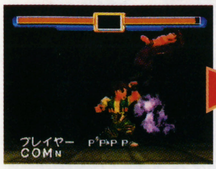
その3 プラクティスモードで技を修得せよ

最強戦士への道はとにかく精進！このモードで技のトレーニングだ。特に「コマンドトレーニング」では、易しめの技から順に練習できるのでオススメ。全体的にコマンドはシンプルなので、「フリートレーニング」では自己流コンボを編み出そう。

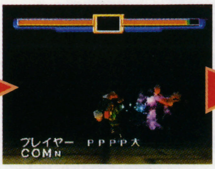

▶フリートレーニング
コマンドトレーニング
プラクティスゲーム
キャラクターチェンジ
タイトル
プレイヤー
COM N

⬆このメニューから練習の目的に応じて選べる。お相手のキャラも選択できるよ

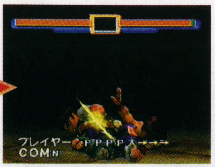
こんな自己流コンボ、できました～


プレイヤー　PPPP
COM N

⬆まず連続パンチで敵を浮かせて


プレイヤー　PPPP大
COM N

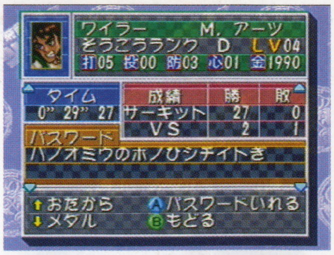
⬆次に大技ボタンでダウンさせたら


プレイヤー　PPPP大→→→
COM N

⬆最後は関節技。こりゃダメージ大きいわ

その4 自分だけの最強キャラをキープせよ

以上のやり方で強い戦士が育ったら、ぜひカセットにパスワードでセーブするか、コントローラパックに残そう。リアルモードでは段位の高さが強さのキメ手。SDではキャラ自身のLVや、装備しているお宝の強さと数が、戦力に大きく関係するぞ。



ワイラー　M.アーツ
そうごうランク　D　LV04
打05　投00　防03　心01　金1990

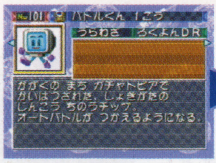
タイム	成績	勝	敗
0″ 29″ 27	サーキット	27	0
	VS	2	1

パスワード
ハノオミウのホノひシチイトき

↑おたから　Ⓐパスワードいれる
↓メタル　Ⓑもどる

⬆SDキャラのステータス。強さや、現状態のパスワードがある。リアルキャラは段位が目安

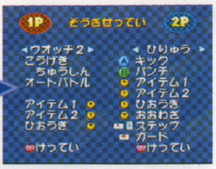
SDの強さは、お宝が大きく関係するのだ



No.101　バトルくん 1ごう
うらわざ　ろくよんDR

かがくの まち カチャトピアで
かいはつされた、しょきがたの
じんこう ちのうチップ。
オートバトルが つかえるようになる。

⬆持っているお宝によって、強さや様々な機能が追加されるSD。例えばこのお宝を持つと…

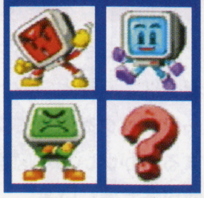


1P　そうさせってい　2P

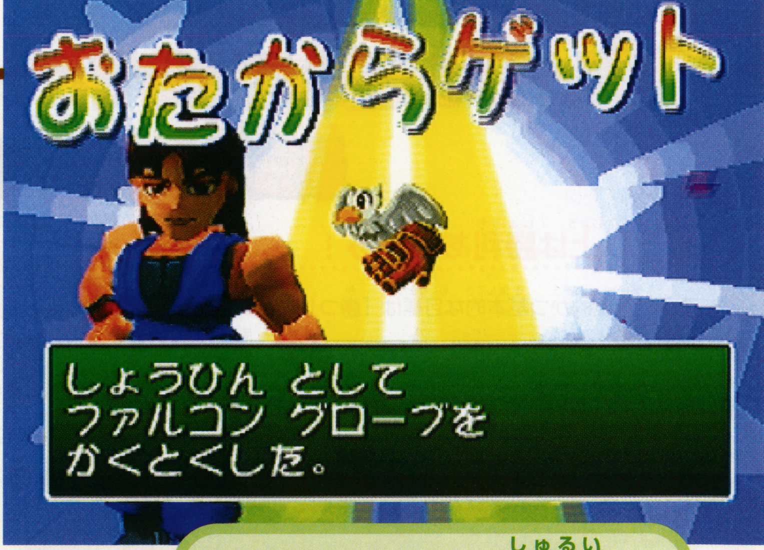
◀ワオッチ2▶　◀ ひりゅう ▶
こうげき　Ⓐ キック
ちゅうしん　Ⓑ パンチ
オートバトル　● アイテム1
　● アイテム2
アイテム1 ●　● ひおうぎ
アイテム2 ●　● おおわざ
ひおうぎ ●　ステップ
　ガード
けってい　けってい

⬆オートバトル（＝キャラをCOMが自動的に操作）が設定可能。操作が苦手な人に、ぜひ

お宝の大事さがにじみでたとこで、次ページへ

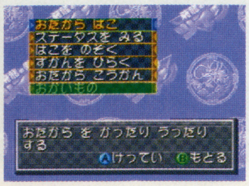


SDモードは、お宝ゲットで100倍楽しく・強くなるのだ



しょうひん として
ファルコン グローブを
かくとくした。

お宝を持つとできることはヒジョーに多い。装備モノのお宝はキャラの攻防力を上げ、消費モノのお宝はHP回復やアイテム攻撃に使える。さらに、あるお宝を得ることで特定の操作設定ができたり、新技が使えたり…。また「お宝図鑑」を完成するためにひたすら集めるのも楽しいぞ。お宝の種類は超多いので、ここでは基本的なことを紹介するね。


おたから はこ
ステータスを みる
はこを のぞく
ずかんを ひらく
おたから こうかん
おかいもの

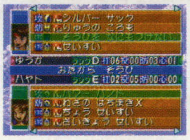
おたから を かったり うったり
する
Ⓐけってい Ⓑもどる

◆これがおたからばこの選択画面。「おたからずかん」では集めたお宝全てが見れる

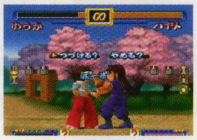
戦うために…➤身につけてパワー・アップ

まずは装備を完ペキに••••••••••••••••••••••••

お宝は「ステータスをみる」の画面か、戦闘直前に装備できる。装備系のお宝を身につけると、キャラの攻撃・防御力が変わる。キャラに最適のお宝があるので、ベストな選択を。消費系も2つまで選べるので、必ず持っておこう。


攻 シルバー サック
防 りゅうの ころも
そうびを なにも つけない
消 せいすい
ゆうか ランク D 打06 投00 防03 心01
おたから そうび
ハヤト ランク E 打02 投05 防00 心00
攻 パワー ハンド
防 わざの はちまき X
消 ちょう せいすい
消 さいきょう せいすい

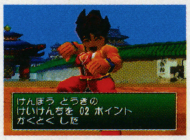
⬆これは対戦前の装備画面。打・防などのレベル数を参考に、お宝を選ぼう


∞
ゆうか
ハヤト
つづける？ やめる？
ぼーぷ

⬆消費系の薬類は戦闘中Cボタン上か右で使う。ポーズ中に装備の再確認も可

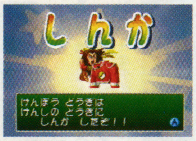
お宝が進化すれば、より強く••••••••••••••••••••••••

装備系のお宝は、戦闘で勝つと経験値を得ていく。さらに一定の経験値に達すると、より強いお宝に進化するのだ。進化すれば、もちろんひとつ多くお宝を集めたことになるし、装備しているキャラの強さもぐんとアップするぞ。



けんぽう どうぎの
けいけんちを 02 ポイント
かくとく した

⬆戦闘に勝つと、お宝に経験値が入る。どんどん戦って、経験値をかせごう



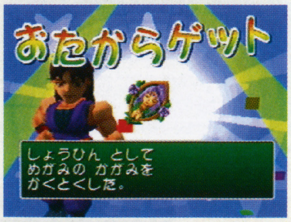
けんぽう どうぎは
けんしの どうぎに
しんか したぞ！！

⬆経験値がたまって、みごと進化をとげました。生き物みたいでしょ

集めるために…➤お宝図鑑を完成しよう

勝利して、手に入れる••••••••

サーキットモードで勝つと、賞品としてもらえることが多い。装備系のお宝は、進化させて新たなお宝にできるぞ。

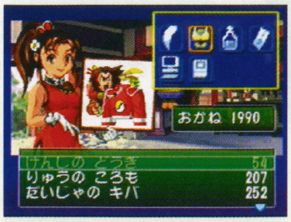


しょうひん として
めがみの カガみを
かくとくした。

◆特定のお宝賞品をかけたイベント戦もアリ。画面は「めがみのかがみ」杯

買って、手に入れる••••••••

サーキットモードで勝つと賞金ももらえる。そのお金を貯めて、モード選択画面中の「おかいもの」にGO！



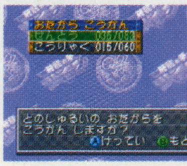
おかね 1990

けんしの どうぎ	54
りゅうの ころも	207
だいじゃの キバ	252

◆お店にあるのはすべてのお宝ではないので、ないものを補うつもりでね

交換して、手に入れる••••••••••••••••••••••••••••••

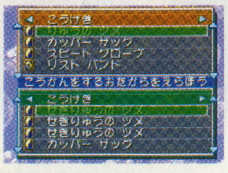
どうしても手に入らないモノは、友達とコントローラパックを使って交換するのがいいね。図鑑完成が待ち遠しいぞ。



せんとう 035/083
こうりゃく 015/060

どのしゅるいの おたからを
こうかん しますか？
Ⓐけってい Ⓑもどる

◆1コンと2コンにCパックをつけ「おたからこうかん」を選択



こうげき
りゅうの ツメ
カッパー サック
スピード グローブ
リスト バンド

こうかんをするおたからをえらぼう

こうげき
せきりゅうの ツメ
せきりゅうの ツメ
せきりゅうの ツメ
カッパー サック

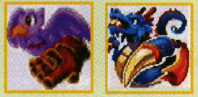
◆交換するお宝の種類を選んで決定。早くてカンタンだよん

おたからの種類

お宝は200種類ほどあり、全解説はここじゃムリ。なので種類別にいくつかを紹介していくね。

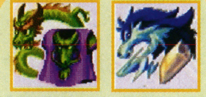
戦闘用 対戦中に装備できる。これらがキャラの強さを決める。次の4種類をそれぞれ装備しよう

攻撃



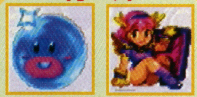
武器など、装備すると攻撃力がアップするお宝

防御



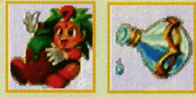
服・防具など、装備して防御力を上げるお宝

特殊



対戦中に無敵・技封じなど特殊な能力を発揮する

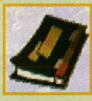
くすり



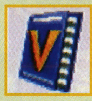
戦闘中に消費できる。HP回復、爆弾など

攻略用 手に入れただけで新たな操作設定や技の追加などができる。ゲーム全体に関わってくるぞ

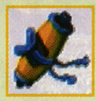
まきもの



⬆ハヤト用



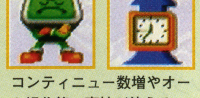
⬆ワイラー用



⬆昇龍用

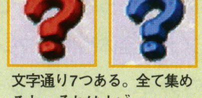
究極の技、「秘奥義」が追加できる。キャラによってそれぞれ違うぞ

うらわざ



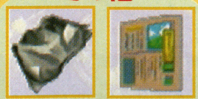
コンティニュー数増やオート操作等、裏技が使える

ななふしぎ



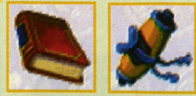
文字通り7つある。全て集めると…それはナゾ

その他



重要なコトが書いてある紙や、チラシなどがある

攻略



勝利のヒントや、お宝集めのコツが分かる攻略本

メダル

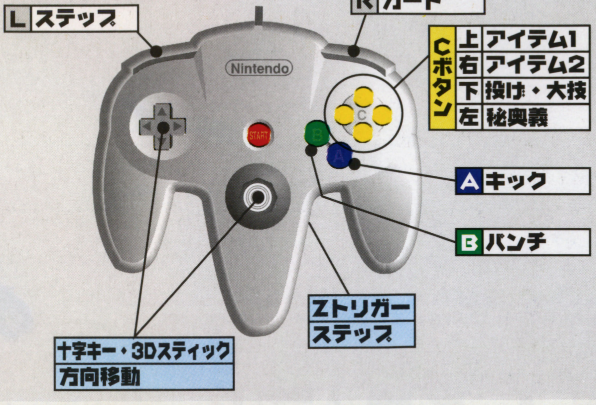
キャラがレベルアップすると、それに応じてもらえる。交換はできない。

お待たせしました。技コマンドのお時間です。

今月は基本形を予習しましょ

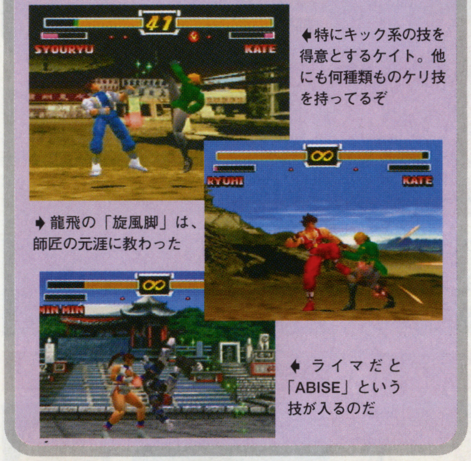
最後に、お待ちかねの技コマンドを公開しよう。『飛龍の拳ツイン』発売は年末なので、まずは基本的なことを頭に入れてくれ。方向操作は十字キーでも3Dスティックでも可能。キーコンフィグ（ボタン等の変更）も可能だ。下に挙げたのは代表的なコマンド例。もち、キャラによって少しずつ変わってくるぞ。リアルとSDでは、やはり後者の方が入力がシンプルだ。では来月号まで、さらばじゃ。

基本操作


Lステップ
Rガード
Nintendo
START
Cボタン
上 アイテム1
右 アイテム2
下 投げ・大技
左 秘奥義
A キック
B パンチ
Zトリガー ステップ
十字キー・3Dスティック 方向移動

REAL 通常コマンド （例）↓←K

入力例は下の３人に共通しているキック技。このような、方向キー＋各ボタンのあっさりとした組み合わせが各技の中心になる。


41
SYOURYU
KATE
∞
RYUHI
KATE
∞
HIN HIN

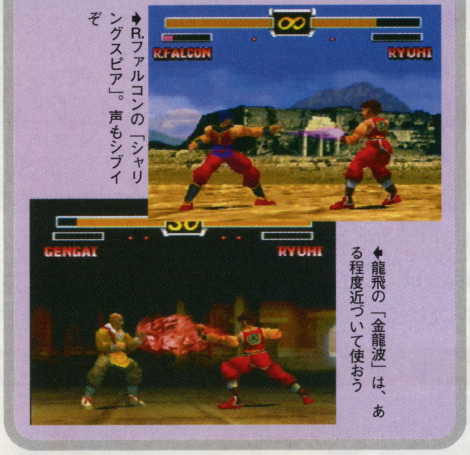
◆特にキック系の技を得意とするケイト。他にも何種類ものケリ技を持ってるぞ

◆龍飛の「旋風脚」は、師匠の元涯に教わった

◆ライマだと「ABISE」という技が入るのだ

REAL 飛び道具系 （例）←↓→K

もちろん、飛び道具を使えるキャラとそうじゃないのがいる。接近戦が苦手な人は、この系統の技を持つキャラを選ぼう。

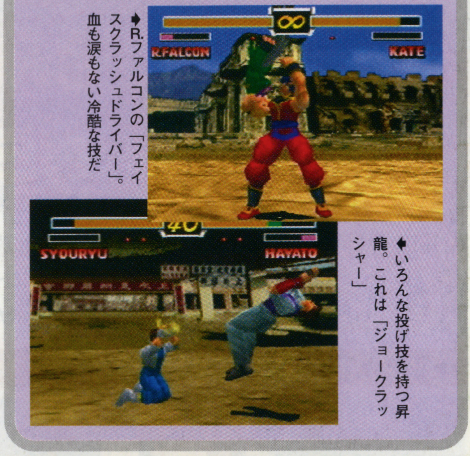

∞
R.FALCON
RYUHI
GENGAI
RYUHI

◆R.ファルコンの「シャリングスピア」。声もシブイぞ

◆龍飛の「金龍波」は、ある程度近づいて使おう

REAL 投げ技 （例）近→←大

基本的には近＋投げボタンで出るが、キャラによって例のようなバリエがある。ズームアップするし、それぞれカッコいいぞ。

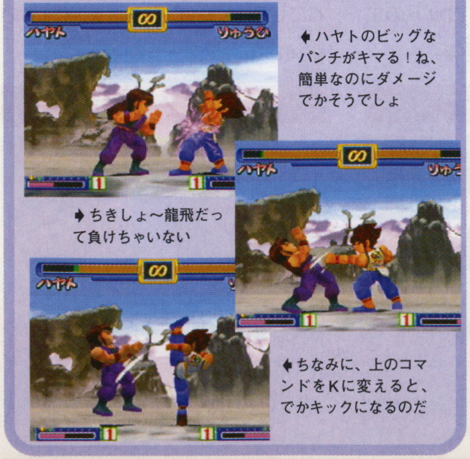

∞
R.FALCON
KATE
SYOURYU
HAYATO

◆R.ファルコンの「フェイスクラッシュドライバー」。血も涙もない冷酷な技だ

◆いろんな投げ技を持つ昇龍。これは「ジョークラッシャー」

SD 通常コマンド （例）→P

フツーにKやPをするよりは、方向キーと組み合わせれば、大ダメージが与えられるよね。コマンドも、リアルより簡単でしょ。


∞
ハヤト
りゅうひ
1
1
∞
ハヤト
1
1
∞
ハヤト
1
1

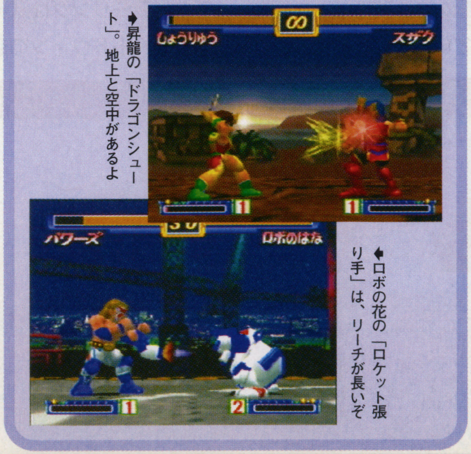
◆ハヤトのビッグなパンチがキマる！ね、簡単なのにダメージでかそうでしょ

◆ちきしょ～龍飛だって負けちゃいない

◆ちなみに、上のコマンドをKに変えると、でかキックになるのだ

SD 飛び道具系 （例）↓→大

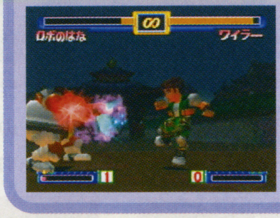
このタイプも、リアルよりはシンプルな入力でOKだ。体がちっこい分、飛んでくモノもダイナミックに見えるのがグー。


∞
しょうりゅう
スザク
1
1
パワーズ
ロボのはな
1
2

◆昇龍の「ドラゴンシュート」。地上と空中があるよ

◆ロボの花の「ロケット張り手」は、リーチが長いぞ

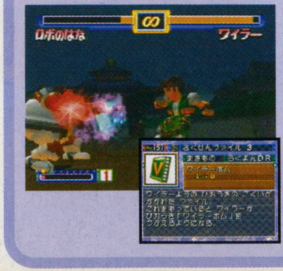
SD 秘奥義…全て秘奥義ボタン


∞
ロボのはな
ワイラー
1
0

ボタン１つでこの大技。カンタン、うれし～。

◆ワイラーの通常秘奥義「ソニック1000」

SD 追加秘奥義 （例）↓→秘奥義ボタン


∞
ロボのはな
ワイラー
1
さくせんファイル 3
ワイラーボム

各キャラ用のお宝を得ると、それぞれ追加される。

◆ワイラーはこのお宝で「ワイラーボム」が出る。キャラ別に数個ずつ特定のお宝があるぞ

©CLUTURE BRAIN

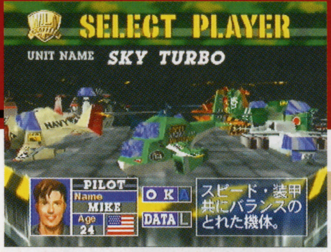
WILD Choppers

もうすぐ「ヤツら」がやってくる！

イカれたヘリ野郎どもが主人公のシューティングゲーム『ワイルド チョッパーズ』。発売までもう秒読み段階だ！ 今回はこれまでの情報の総まとめといこう。覚悟はいいかい？ それではLet's Go!!

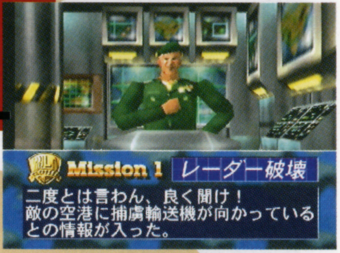
●発売元：セタ
●発売日：11月28日
●ジャンル：シューティング
●価　格：6980円
●容　量：64M　●プレイ人数：1人
●振動パック：対応　●コントローラパック：非対応

8人のイカれるパイロット！ キミは誰を選ぶ？



スピード・装甲共にバランスのとれた機体。

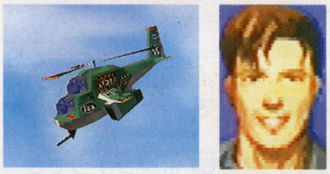
使える自機は各種タイプとりまぜて全部で8機。この中から好きなヤツを選んで悪のテロリスト組織「紅蓮の牙」と戦うわけだ。それぞれの機体に特徴があってものすごく個性的なんだけど、それに乗ってるパイロット連中も、機体に劣らず個性的だぞ。



レーダー破壊

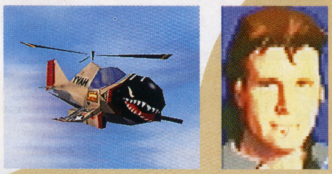
二度とは言わん、良く聞け！
敵の空港に捕虜輸送機が向かっている
との情報が入った。

スカイターボ



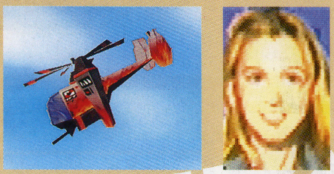
非常にバランスのいい機体で、軍用機のベストセラーだ。パイロットはアメリカ海兵隊で戦闘ヘリに乗っていたマイク=ロバーツ。

ハード=ブル



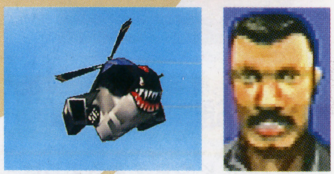
元々は小型でバランスのいい機体だったのだが、パイロットのジョニー=ギヴの趣味で機動性だけが極端に高められている。

ファイア=キャット



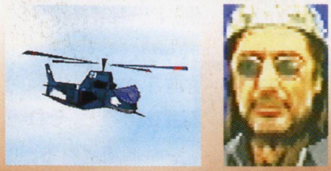
パッと見は旧式貨物ヘリだが、エンジンは戦闘ヘリのもの。ちなみにハデなカラーリングはパイロットのエマ=ボールドウィンの趣味。

ホエール32



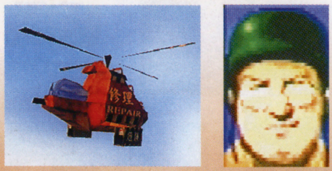
大馬力の大型輸送ヘリ。その馬力を生かして異常なまでの重装甲が施されている。パイロットは家族思いの親父さん、ダニー=グレッグ。

ワスプ



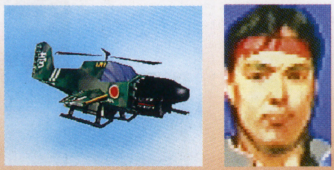
英軍の次期主力戦闘ヘリと噂される新鋭機。異様なフォルムが見る者を圧倒する。パイロットは元英国陸軍のアンディ=フォローズ。

ガ・ガ



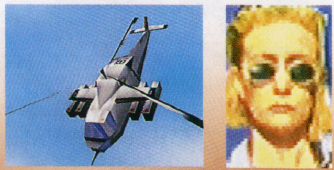
パイロットで、本業は修理屋のヒロミツ=グッドマンが自作した機体。彼はこの機の性能を試すためにチョッパーズ入りしたらしい。

レツ



旧式だが、旋回・加速に優れた名機。パイロットのジュン=モトフジの父親が使っていた。ちなみにその父親は現在行方不明。

コリンスキー

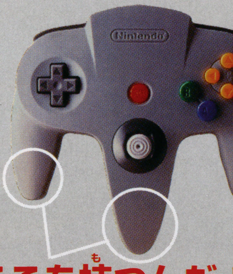


視界がよく、悪天候下でも行動できる。また、様々な武器が装備可能。パイロットはロシア陸軍出身のアリシア=アンダーソン。

操作法をおぼえておこう！ヘリはキミの相棒だ！

コントローラ

このゲームの操作法はけっこう特徴的だ。なんつっても「レフトポジション」という今までに使われたことのない方法でコントローラを持つわけだからね。具体的には赤丸の部分を握るわけ。最初はちょっととまどうかもしれないけど、慣れれば難しくはないぞ。



ここを持つんだ！

Aボタン……………	特殊武器の切り替え（カーソル右移動）
Bボタン……………	特殊武器の切り替え（カーソル左移動）
Lボタン……………	特殊武器の発射
十字キー…………	ヘリの移動
スタートボタン……	ポーズ
3Dスティック……	ヘリの向きを変える
Cボタンユニット…	上・左・右：ホーミングミサイル視点切り替え 下：視点切り替え（3段階）
Zトリガー…………	バルカン発射

画面の見方

次は戦闘中の画面の見方について説明しておこう。画面上のウインドウに表示された情報を冷静に分析すれば、どんなピンチでも切り抜けることができるはずだ。

①特殊武器ウインドウ
装備している特殊武器が全て表示される。

②レーダー
自機と敵や味方機との位置関係を示す。内側の緑の円はプレイヤーの視界内。

③スコア表示
現在の得点を表示する

④捕虜ウインドウ
左側は捕虜収容所から解放され、現在フィールド上にいる人数。右側は救助ヘリで助け出された人数。

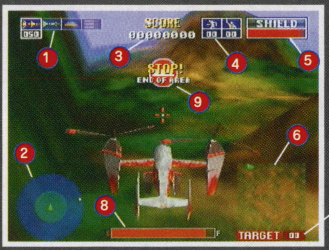
⑤シールドウインドウ
自機のシールド残量。ゼロになれば当然ゲームオーバー。

⑥全体マップ
フィールド全体のマップ。自機や敵の現在位置を表示する

⑦ターゲットウインドウ
クリア条件になっているターゲットの残りを表示

⑧燃料メーター
自機の残り燃料。燃料がなくなるとゲームオーバー

⑨この表示が出たら、そこがフィールドの端。それ以上は進めない。

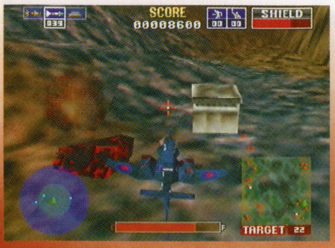


うまくヘリを操縦して敵をたたき落とそう。

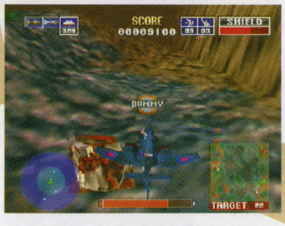
戦場での鉄則集！これが生き残るカギだ！

捕虜救出も任務のうちだ！

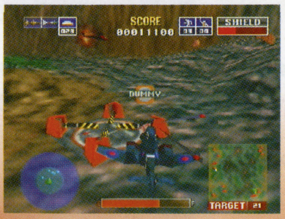
フィールドの中にときたま現れる怪しい建物…それは捕虜収容所。ここには味方の兵士が捕らえられているぞ。建物を壊して救出してやろう。ただし、このときにあまり威力の高い武器を使うと捕虜まで一緒に吹っ飛ばしてしまうので注意。バルカンか、せいぜいミサイルにしとこう。



⬆これが捕虜収容所。だいたい3人ぐらいの味方が捕らわれている



⬅こうやって建物を壊すと捕虜が外に出てくるのだ



⬅あれれ？これじゃ救助ヘリが降りられない！そういう場合は…

助けた捕虜はヘリが回収に来てくれるのだが、そのためにはヘリポートをふさいでいるゲートを壊しておくことが必要だ。

敵を逃がすな！残らず殺れ！

ミッションさえこなせばあとのことはどうでもいい、むやみに敵を殺す必要はないだろう…。なんて思ってる人はいないか？ そういう考えは非常によくないぞ。なぜなら、撃ちもらした敵は、次のステージに持ち越され、次のステージが難しくなってしまうからだ。

⬆敵を殺るのに容赦はいらない。ほーれ！

⬅どうせ相手はアンドロイドだ！徹底的に撃ちまくれ！

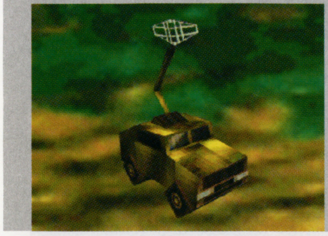
⬅むひょひょひょひょ。バルカンは気持ちええのお

なにごとも中途半端な姿勢は大変良くない。殺るからには徹底的に殺るという姿勢が「チョッパーズ」には望まれるのだ。

命がけの危険なミッション！ 知恵と度胸で切り抜けろ！

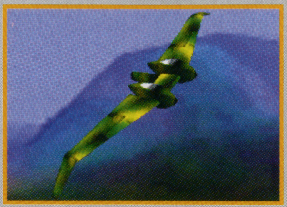
MISSION 1 ／ レーダー破壊

地上に設置された９基のレーダーを破壊せよ。なお、ターゲットは固定式レーダーだけではなく、車載式で移動する物もある。



⬅このタイプのレーダーはバルカンで破壊しよう。ミサイルはまず当たらないぞ

敵主力は航空部隊。特に注意すべきはホーミングミサイルを撃ってくる戦闘攻撃機だ。対策としては、ダミー弾を持っておくこと、そしてこの戦闘機を発見したらすぐ撃ち落とすことだ。



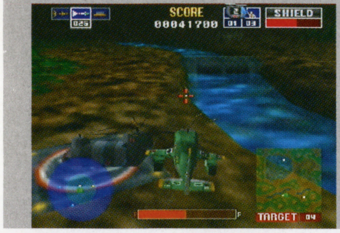
⬆ホーミングミサイルを撃つ戦闘機「モーニングスター」

AREA MAP

コッカーニュ地方

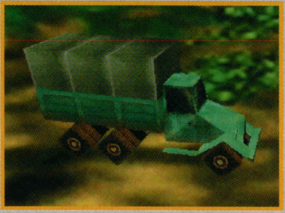
MISSION 2 ／ 捕虜救出

敵が味方の捕虜を移動させ、基地に収容しようとしている。いまこそ奪回のチャンスだ！ なんとしても全員無事に助け出せ！


SCORE
00041700
SHIELD
TARGET 04

⬅助けた捕虜はこういった救出ヘリで輸送される

敵主力は地上部隊。走っているトラックを破壊すれば捕虜が出てくるぞ。とにかく捕虜を１人も死なせないことがクリアの条件だ。できるだけ捕虜には流れ弾をあてないように気をつけろ！



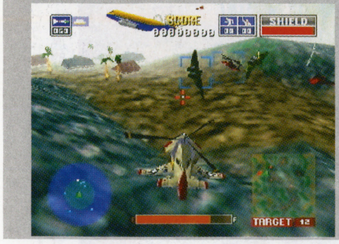
⬆これが敵のトラック。バルカンでちまちま壊そう

AREA MAP

コッカーニュ地方

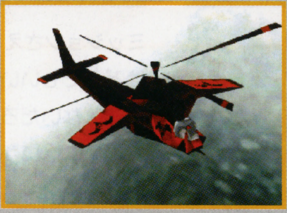
MISSION 3 ／ 大統領機護衛

ニーロ共和国大統領機が「紅蓮の牙」勢力圏内に迷い込んでしまった！ 一刻も早く大統領を救出するのだ！ 手遅れになる前に！

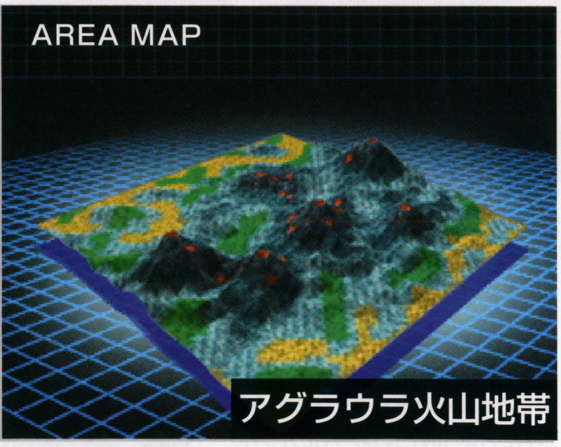

SCORE
SHIELD
TARGET 12

⬅大統領機に襲いかかる敵機。まさにウンカのごとくってかんじ

敵はキミには目もくれずに大統領機を攻撃する。大統領機への攻撃をダミー弾でそらしながら攻撃するのが任務達成に一番有効な方法といえるだろう。大統領機が煙をふいたらピンチだぞ！



⬆このヘリはダミー弾を装備しているぞ。要注意だ！

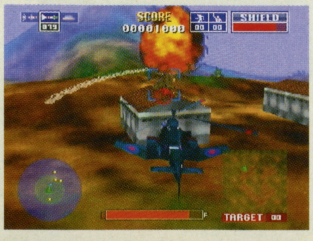


AREA MAP

アグラウラ火山地帯

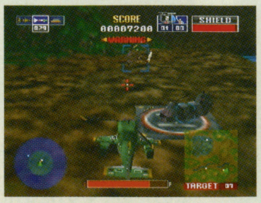
チョッパーズ　お得なハナシ

戦場には儲けがゴロゴロ!?

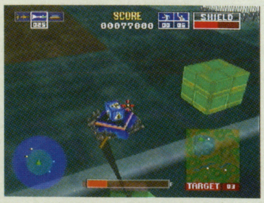

SCORE
SHIELD
TARGET 00

⬅まずは、こうやって敵を落とすこと。コレが一番大事

世の中なにが大事って、お金ほど大事なものはない。それはこのゲームでも一緒。とにかくお金がないと武器が買えないのだ。稼ぐ方法はとにかく敵を落としてスコアを稼ぐこと、それから捕虜を救出すること。ちなみに、途中で拾うアイテムの中には、ボーナスを加算できる物もあるぞ。


SCORE
00007200
SHIELD
TARGET 01

⬆さらに、捕虜を助け出すこと。コレもまた大事

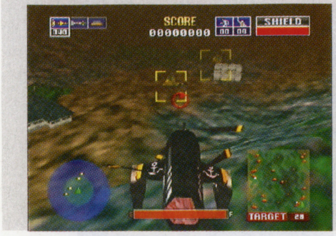

SCORE
00077000
SHIELD
TARGET 03

⬆こんな賞金アップアイテムもあります

まだまだあるぜ！ MISSION4～6までも大公開！

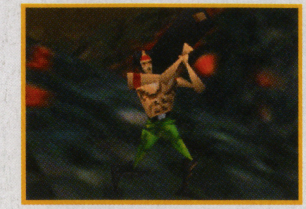
MISSION 4 ／ 決戦アグラウラ

キミの活躍で大統領は無事帰国した。今度はアグラウラ火山地帯に陣取る敵勢力を一掃してやるのだ。キミの力を見せてやれ！


SCORE
00000000
SHIELD
TARGET

↑いよいよ攻勢にでたチョッパーズ。奴らを叩きつぶせ！

敵の主力は地上部隊だが航空部隊もあなどれない。さらにたちの悪いのは強化型アンドロイド兵士だ。ヤツらはヘリにしがみつき、バランスを狂わせる。3Dスティックを動かして振り落とせ！

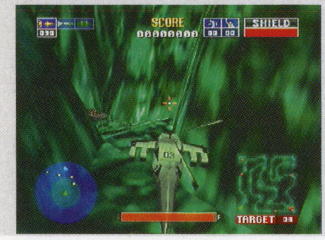


↑こいつらがたちの悪いアンドロイド兵士

AREA MAP
アグラウラ火山地帯

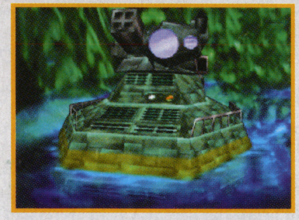
MISSION 5 ／ 地下施設破壊

カンパーニア洞窟内に敵の化学兵器工場があるらしい。洞窟内のプラントと戦力をすべて叩きつぶせ！ 動く物を残すな！

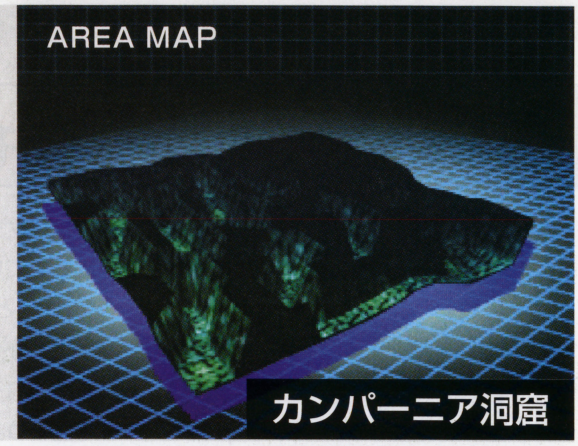

SCORE
00000000
SHIELD
TARGET

↑とってもせまい洞窟内。普通ヘリじゃ行かねえよな～（ボヤキ）

敵はほとんど地上部隊だ。武装はそのつもりで準備していけばいいだろう。敵の兵器とプラントを全て破壊すると敵の新兵器の登場だ！ こいつはダミー弾を持っていてミサイルが通じない！

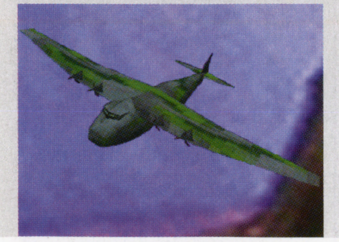


↑ホバーシステムを装備した新兵器「試作型D-1」


AREA MAP
カンパーニア洞窟

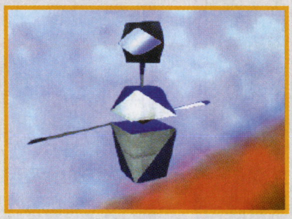
MISSION 6 ／ 敵輸送部隊せん滅

敵の新型爆撃機が輸送されるとの情報が入った。新型機が敵に渡ったら一大事だ！ 輸送部隊を叩き、敵に新型機を渡すな！



↑これが輸送機。一機も残さず叩き落とすのだ

敵主力は航空部隊。とにかく輸送機を落とすことだが、敵は装甲が ひたすらカタい！ 事情が許せばホーミングクラスターを使うべきだろう。さらに、スパイ＝ポッドは必ず落とすこと。



↑このスパイ=ポッドを逃がすと増援をよばれてしまうぞ

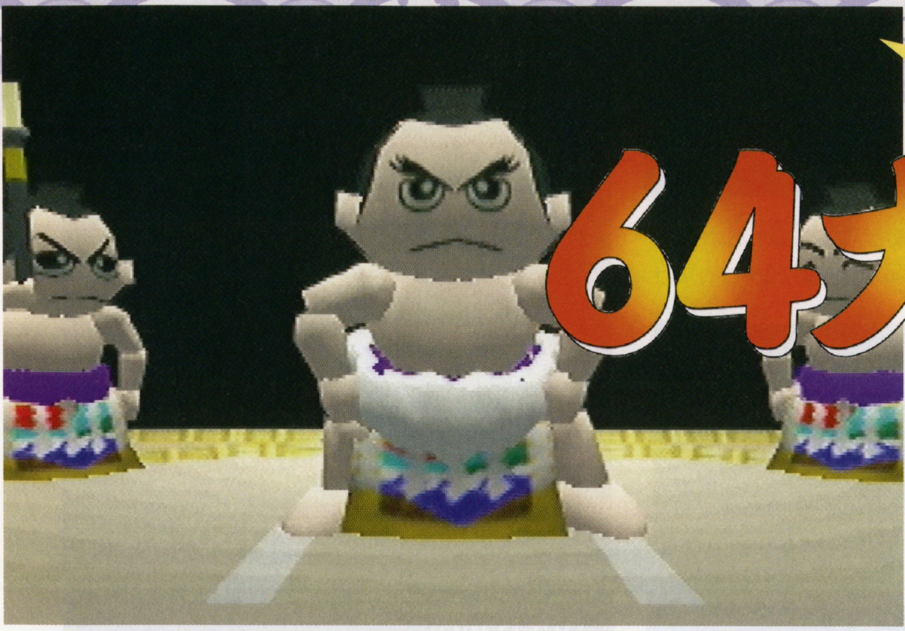
AREA MAP
オケアーナ地方

チョッパーズ　お得なハナシ

さて、この『ワイルド チョッパーズ』、ゲームが終わった後にもお楽しみが用意されている。エキスパートモード最終ステージのミッション説明画面に表示される7文字のキーワードを、ゲームのパッケージに入っているアンケートハガキに書いて送ると、毎月1000名、合計6000名に「ワイルド チョッパーズ オリジナルグッズ」が当たるのだ！ セタさん、太っ腹！

賞品はこれだ！

ピンバッジセット：100名
カードケース：120名
バンダナ：200名
ステッカー：580名
最終締め切りは1998年5月31日
（当日消印有効）

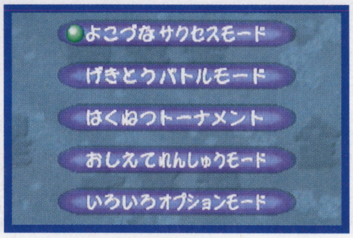


発売直前！どすこ～い！

64大相撲

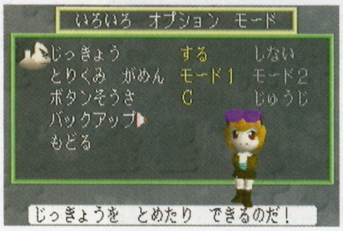
- ●発売元：ボトムアップ
- ●発売日：11月28日
- ●ジャンル：スポーツ（相撲）
- ●価　格：7980円
- ●容　量：128M　●プレイ人数：1～4人
- ●振動パック：対応　●コントローラパック：対応

4つのモードで大激戦！


よこづなサクセスモード
げきとうバトルモード
はくねつトーナメント
おしえてれんしゅうモード
いろいろオプションモード

➡最初のモード選択画面。4つのゲームモードと、オプション画面にここから飛ぶわけだ

まずは各ゲームモードの紹介から。このゲームで用意されているモードは「よこづなサクセスモード」「げきとうバトルモード」「はくねつトーナメントモード」「おしえてれんしゅうモード」の4つだ。それぞれの内容については下の紹介コーナーを見てね。



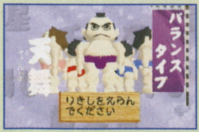
いろいろ　オプション　モード

じっきょう　する　しない
とりくみ　がめん　モード1　モード2
ボタンそうさ　C　じゅうじ
バックアップ
もどる

じっきょうを　とめたり　できるのだ！

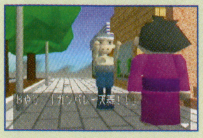
⬅オプション画面。実況のあるなし、ボタン操作などをここで変更できるぞ

よこづなサクセスモード


バランスタイプ
天舞
りきしをえらんでください

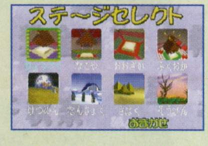
⬅主人公は5人のうちから好きなタイプを選択するのだ

自分の力士を育てて、2年間の間に横綱になることが目的という、いわゆる育成モードだ。基本的には1回1回の取り組みを続けていくことでゲームを進めるわけだが、その合間にいろんなイベントも発生するぞ。


おやじ 「ガンバレー大将！！」

⬅そうそう。こんなイベントも発生してしまうわけだね

げきとうバトルモード

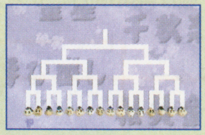

ステ～ジセレクト
なごや
おおさか
ふくおか
げつめん
なんきょく
さばく
おまかせ

⬅選べる土俵は8種類。それぞれ特徴があっておもしろいぞ

ストーリーも成長も関係なく、とにかくストイックに戦い続けるというある意味非常に男らしいモード。友達と2人対戦をやるときには、だいたいこのモードを使うことになるんじゃないかな。

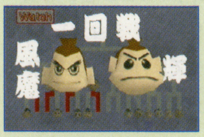
⬅月面の土俵なんてのもある。ちなみにこの技はライバルの必殺技

はくねつトーナメントモード



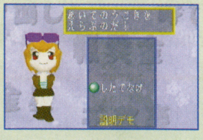
⬅合計16人の力士がトップの座をめざして戦うぞ！

コンピューターを含めて16人の力士で勝ち抜きのトーナメント戦を行うモードだ。プレイヤーは1人から4人まで参加可能。プレイヤーキャラクター以外は当然コンピューターキャラとなる。きみもがんばってトップをめざせ！


Watch
一回戦
風魔
輝

⬅コンピューター同士の対戦を観戦できるモードもあるぞ

おしえてれんしゅうモード


あいてのうごきをえらぶのだ！
したてなげ
説明デモ

⬅相手の力士がどんな動きをしてくるかを選択しよう

おそらく最初の頃には一番お世話になると思われるモード。読んでそのまんまな練習用のモードだ。ここでしっかりと操作をおぼえて「バトルモード」や「サクセスモード」に行くというのが人間として正しい姿だろう(笑)。

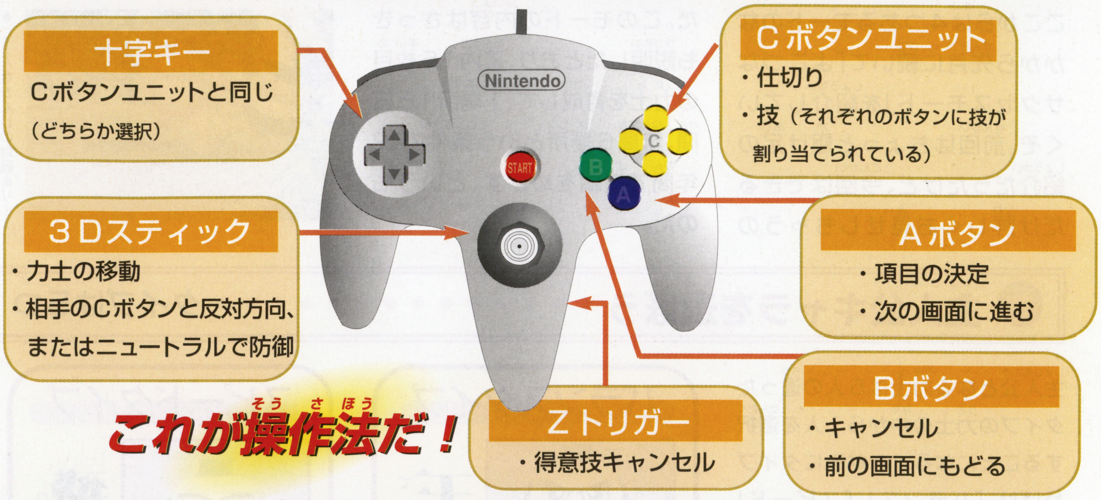
⬅わからなくなったときには説明デモをみよう

まいどおなじみ操作系の説明です

右側をみてちょーだい

えー、毎度おなじみコントローラの登場です。これが出てきたということは操作系の説明をするということなのだ。というわけで今回は力士の動かし方を説明しよう。

◆うまく動かして勝ちをねらえ！3Dスティックの防御が勝利の決めてか!?



十字キー
Cボタンユニットと同じ
（どちらか選択）

3Dスティック
・力士の移動
・相手のCボタンと反対方向、またはニュートラルで防御

Cボタンユニット
・仕切り
・技（それぞれのボタンに技が割り当てられている）

Aボタン
・項目の決定
・次の画面に進む

Bボタン
・キャンセル
・前の画面にもどる

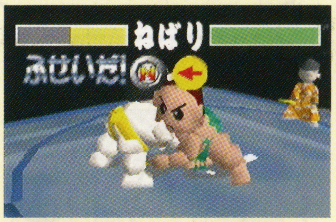
Zトリガー
・得意技キャンセル

これが操作法だ！

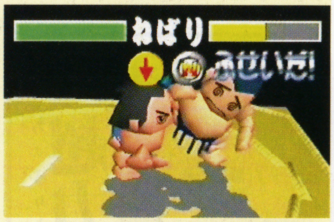
タイミングをつかんで勝利をめざせ！

勝利のために その1 技をかけるにはタイミングをあわせてCボタンを押すべし

戦い方は、タイミングをねらってCボタンそれぞれに割り当てられた技をかけていく、というのが基本。防御は、相手がどんな技をかけてくるかを予測して相手のCボタンと反対方向に3Dスティックを倒すか、スティックをニュートラルにすればOK。ただし、ニュートラル防御を多用したり、技をあまり続けてかけたりかけられたりすると力士が疲れてしまい、上の「ねばりゲージ」の回復ができなくなって大ピンチ！ ちなみに試合中には実況が流れるぞ。



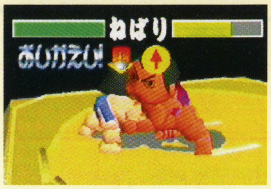
◆自分＆相手の入力したボタンと、その結果はこのように画面に表示されるわけやね



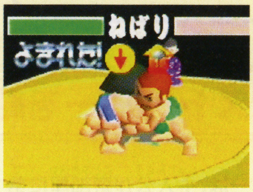
◆力士が疲れてくると、このように目の表情が情けなくなってくる。相手の体力を奪え！

勝利のために その2 相手の様子を冷静に観察し、効果的に技をかけるべし

技をかけるのに最適なタイミングは相手が反撃できないときだ。具体的にはどのへんでかければいいかというと、技をかけそこなったりして相手の体が赤くなっているとき、あるいは相手の「ねばりゲージ」が減りすぎて点滅しているときだ。特にねばりゲージが点滅しているときには、相手はこちらの技を防ぐことができない。



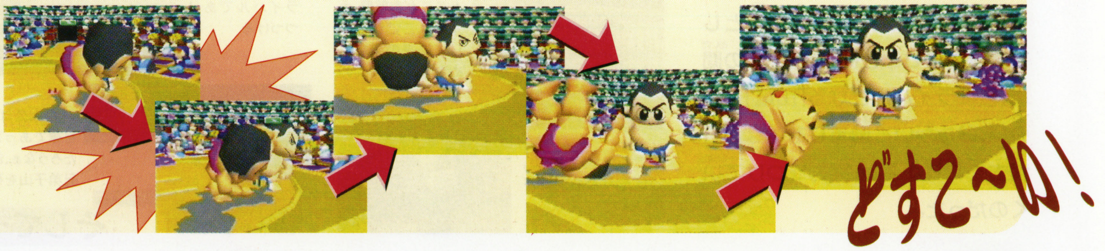
◆相手が赤くなっているときはチャンスだ！ ノーダメージで反撃できるぞ！



◆相手のねばりゲージが点滅しているときもまたチャンス。敵は次の技をガードすることができない

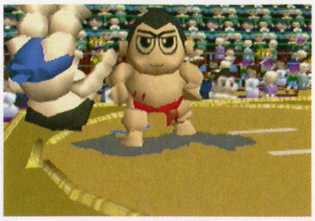
勝利のために その3 あとは功夫あるのみって、それは違うゲームだべし

さて、以上のようなことに注意して、つまり「相手の様子をよ〜く観察してタイミングよく」Cボタンを押せば右の写真のようにキレイに技がかかる。というわけで連続写真で見てもらおうかね。

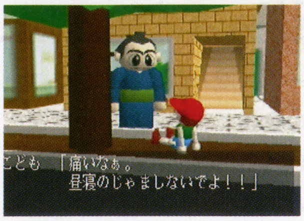


めざせ横綱！ 明日のヒーローはキミだ！

ここからは4つあるモードのなかから先月に続いて「よこづなサクセスモード」を紹介していくぞ。前回はちょっと駆け足の紹介だったけど、今回はできるだけ詳しくお見せしちゃうのだ。このモードの内容はさっきも説明したとおり、幕内15枚目の力士を育成して、1場所15日間、年間6場所という条件で、2年間で横綱をめざす、というものだ。



➡こ〜んなかんじの対戦あり…



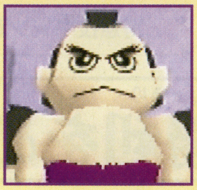
こども「痛いなぁ。昼寝のじゃましないでよ！！」

➡こ〜んな感じのイベントあり

主人公キャラを選ぼう ●●●●●●●●●●●●●●● タイプは5つ！きみはどれにする!?

主人公となる力士は5人の違ったタイプの力士の中から1人を選択することになる。ちなみにタイプわけは「バランス」「スピード」「体力」「攻撃」「人気」となっているぞ。それぞれがどんなタイプなのかは右側を見てもらおう。それぞれのタイプは、パラメーターや最初からおぼえている技なんかで特徴づけされているぞ。

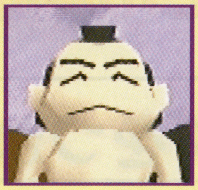
バランスタイプ



天舞

パラメーターは全てが平均的。おそらく一番使いやすいタイプだろう。最初はこれがおすすめかな？

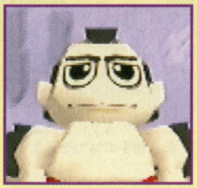
スピードタイプ



飛燕

パラメーター面では「技」が高くなっている。技をどうやって組み合わせるかが重要になりそうだ。

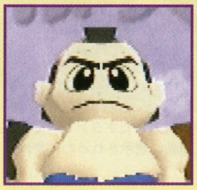
体力タイプ



超力

「体」のパラメーターが突出したパワーファイター。力で押し切るような戦い方がいいだろう。

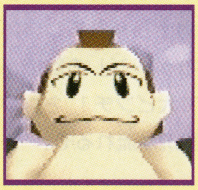
攻撃タイプ



雷竜丸

「心」のパラメーターが高いのは闘志マンタンのしるし。ひたすら攻撃的な戦い方をしてみよう。

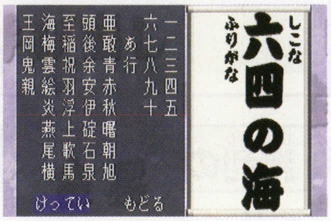
人気タイプ



龍星

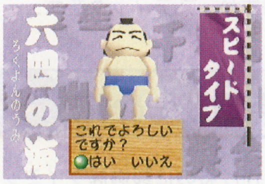
パラメーターは全てにわたって低いし、技も少ない。でも最初から連続技があるのは大きな魅力！

さて、基本的にはキャラクターは決まった5つのタイプのなかから選んでいくことになるわけだが、名前だけは変更することができる。



➡というわけで名前を変えてみましょう。とりあえずこんなもんでどうかな？

んが、問題がひとつ。名前を変えると、試合中の実況がなくなってしまうのだ！ 好きな名前をとるか、実況をとるか…問題ですなあ。

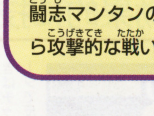


これでよろしいですか？
●はい　いいえ

➡名前変更の終了。試合中の実況はこれで消えちゃうけどね…

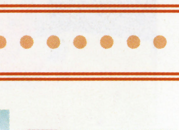
ストーリーを紹介！ ●●●●●●●●●●●●●●●● 愛と感動のサクセスストーリー！

ストーリーは、主人公が寿部屋に弟子入りするところから始まる。故郷を離れ、親方のもとにやってきた主人公は、兄弟子である「兄弟子山」（そのまんまだな…）の付き人として修行を積むことになった。その間に、後にライバルとなる「山嵐」と出会い、おたがいに励ましあいながら稽古をくりかえし、実力をつけていくのだった。



天舞「……ここが……」

➡ここが寿部屋。主人公はここに入門して未来の横綱をめざすんだ

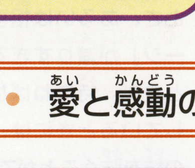


「兄弟子山だ。」

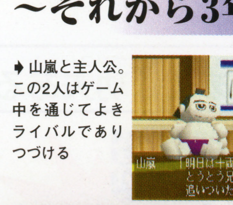
➡この人が兄弟子山。投げやりな名前だがいい人だ

〜それから3年〜

➡山嵐と主人公。この2人はゲーム中を通じてよきライバルでありつづける



山嵐「明日は十両優勝戦か…… とうとう兄弟子山に追いついたな……」

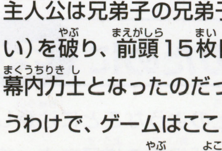


解説者「つ、ついに天舞 兄弟子山に土をつけ…

➡主人公はついに目標であった（…んだろうなぁ、きっと）兄弟子山を破る

そして…

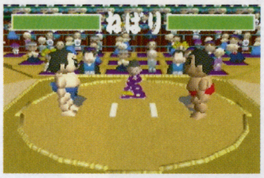
そして、入門してから3年…。主人公は兄弟子の兄弟子山（しつこい）を破り、前頭15枚目に昇進して幕内力士となったのだった… というわけで、ゲームはここから始まるのだ。ライバルを破り、横綱をめざせ！



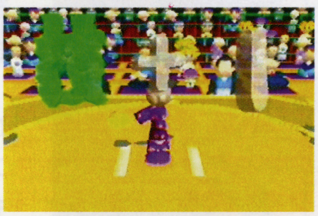
➡前頭に昇進した主人公。キミの戦いはこれからだ！（少年マンガの打ち切り最終回風）

勝てば勝つほど強くなる！・・・横綱への道はとにかく勝って勝って勝ちまくること！

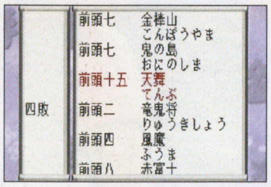
サクセスモードの目的は「横綱になること」。では具体的にどうすればいいかというと、それぞれの位によって決められた数だけ勝って昇進していけばいいのだ。また、それぞれの取り組みで勝てばパラメーターが上がったり、技を買える星がもらえたりして次の取り組みに勝ちやすくなる。つまり、「勝てば勝つほど横綱に近づく」ということ。わかるかな？



⬅というわけでこれから試合が始まるわけだ。勝てば勝つほどつよくなれるぞ！

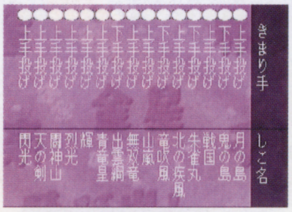


➡試合に勝つとこのようにパラメーターが上がる



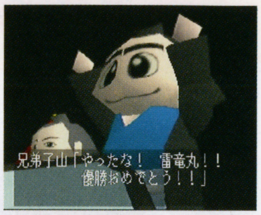
	前頭七	金棒山 こんぼうやま
	前頭七	鬼の島 おにのしま
	前頭十五	天舞 てんぶ
四敗	前頭二	竜鬼将 りゅうきしょう
	前頭四	風魔 ふうま
	前頭八	赤富士

⬅現時点で何勝何敗かを表示してくれる勝敗表



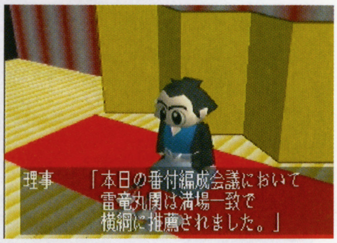
きまり手	しこ名
上手投げ	月の島
下手投げ	鬼の島
上手投げ	戦国
下手投げ	朱雀丸
上手投げ	北の疾風
下手投げ	竜吹風
上手投げ	山嵐
上手投げ	無双竜
下手投げ	出雲綱
上手投げ	青竜皇
上手投げ	輝
上手投げ	烈光
上手投げ	闘神山
上手投げ	天の剣
上手投げ	閃光

➡おおっと、全勝じゃないですか。もう優勝は確定だね



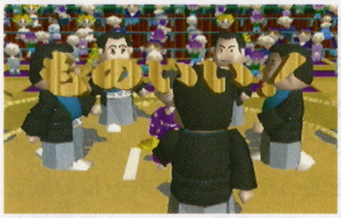
兄弟子山「やったな！　雷竜丸！！
優勝おめでとう！！」

⬅優勝パレードの風景。こうやってどんどんどんどん勝ち続けると…

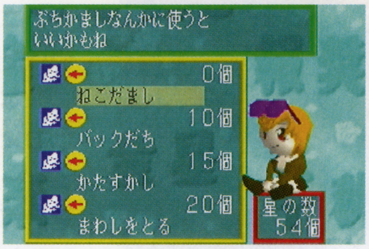


理事　「本日の番付編成会議において
雷竜丸関は満場一致で
横綱に推薦されました。」

⬆このように横綱に昇進できるわけですよ



⬆行司の判定にものいいがつく。こんなとこまで細かく再現してるんだね

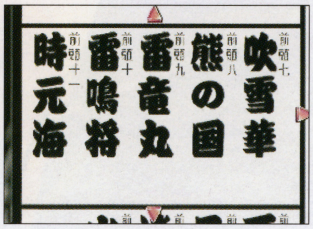


ぶちかましなんかに使うと
いいかもね

ねこだまし	0個
バックだち	10個
かたすかし	15個
まわしをとる	20個

星の数
54個

⬆試合に勝ったりイベントをこなしたりするともらえる星で技を買おう。でも選択は慎重にね

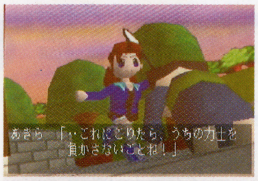


前頭十一	前頭十	前頭九	前頭八	前頭七
時元海	雷鳴将	雷竜丸	熊の国	吹雪華

⬆問題の番付け表だ。目標は一番上の横綱じゃあ！

試合に勝つと何が起きるかというと、まずパラメーターが上がる。また、技を買うのに使う星がもらえることがある。さらに、勝ち続けたほうがイベント発生率もいいようだ。

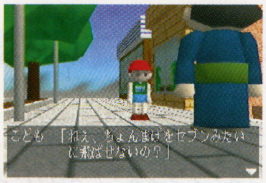
主人公に関わる人々・・・・・・・・・・・・・・ライバルと女の子たちをどど～んと紹介！



あきら　「…これにこりたら、うちの力士を
負かさないことね！」

⬅相撲は強～い力士でもバドミントンは苦手？　あきらちゃんに負けてます

このゲームでもうひとつ楽しみなのは、対戦の合間のイベントだ。ライバルの挑戦あり、デートあり、ギャグありと、多彩なイベントが楽しめるぞ。ここではイベントで重要な役割を占めるライバルと、とってもかわいい子ぞろいの女の子たちを紹介してみよう。



こども　「ねえ、ちょんまげをセブンみたい
に飛ばせないの？」

⬅そうそう、それは俺も昔から思ってたんだよな～。アイ○ラッガーってか？

ライバルたち

山嵐 23才

主人公とともに「これからの相撲界を背負って立つ」といわれている。小技に頼らない相撲が特徴。

牙風 18才

多くのスペシャル技を持つ人気者で自称「角界のプリンス」。実家は実は大金持ちらしい。

雲魁 33才

ケガが多く、リハビリに時間がかかったため入幕が遅れた遅咲きの力士。字がとっても汚い。

ときめきまくり！女の子も紹介！

酒見 明

20才
大学生

山嵐のいる「竜巻部屋」の親方の娘。とにかく元気で明るい子。そのぶん強がりな面も…。

国分寺=メイプル=かえで

24才
スチュワーデス

父親がイギリス人、母親が日本人で18才までイギリスで暮らしていた。日本文化が大好き。

園岡 美稲

18才
アイドル

コギャル（死語？）タイプで流行りモノと美形な力士が大好き。なぜかゲーム中あちこちに登場。

楠 のどか

22才
OL

おとなしいタイプで、趣味は読書と料理。自分がおとなしい分、相撲の力強さにひかれるらしい。

安楽岡 幸枝

22才
スポーツキャスター

「イブニング大相撲」のキャスター。現場からのレポートも多く、相撲ファンに大人気。

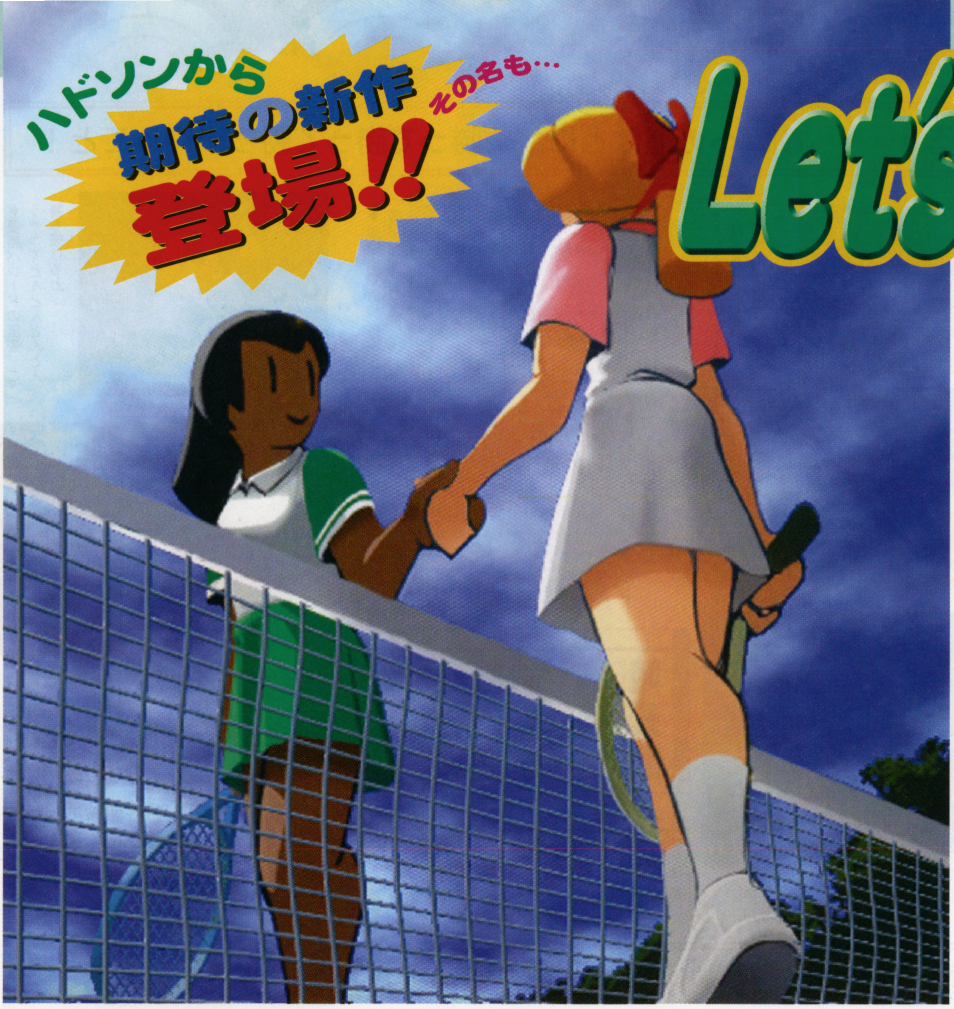
いかがでしたでしょうか？

というわけで、今回は「よこづなサクセスモード」を中心に紹介してみました。このゲームをやるんなら、ぜひこのモードを試してみるといいと思うよ。ではみんな、横綱めざしてがんばろう！

©BOTTOM UP

ハドソンから
期待の新作
登場!!
その名も…

Let'sスマッシュ

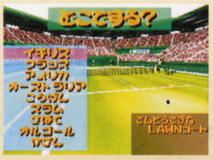


●発売元：ハドソン
●発売日：98年春
●ジャンル：スポーツ（テニス）
●価　格：未定　●プレイ人数：1〜4人

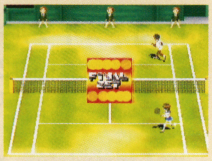
N64用ソフトを次々と連発するハドソンから、またまた新作が登場!! その名も『Let'sスマッシュ』、N64では初めてのテニスゲームの登場だ。テニスなんかやったことないという小さな子供も、テニスならオレにまかせとけという口だけお父さんも、家族みんなで遊べる楽しいゲームに仕上がりそうだ。3次元の物理計算を使ったリアルなボールの動きはもちろん、3Dスティックによる微妙なボールコントロールや大胆かつ繊細なキャラクターの移動もバッチリ!! 来年春の発売が待ち遠しいぞ。

全12面のコートで遊べるぞ

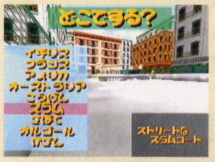
テニスの4大大会が開催される、イギリス・フランス・アメリカ・オーストラリアの綺麗なスタジアムや、高原・スラムといったまともな（?）コートはもちろん、灼熱の火山コート、さそりがいっぱいの砂漠コート、表面がつるつるの南極コート、落ちたら危ない摩天楼コートや不安定な空中コートなどふまじめなコートもタップリ用意されているのだ。もうこのさいだから極限までタップリテニスを楽しんじゃおう!!


どこでする?
イギリス
フランス
アメリカ
オーストラリア
こうげん
スラム
さばく
オルゴール
かざん
でんとうてきな LAWNコート

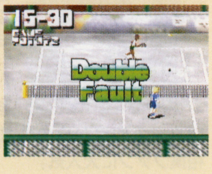
←イギリスといえばウインブルドンセンターコートが有名。緑が綺麗な芝生のコートです



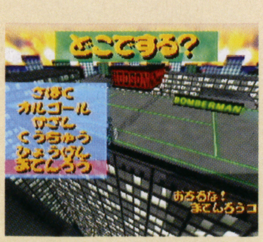
→芝生のコートは、滑りやすい事と、ボールがバウンドしてからたまあしが早いのが特長


どこでする?
イギリス
フランス
アメリカ
オーストラリア
こうげん
スラム
さばく
オルゴール
かざん
ストリートな スラムコート

←とある町の中にあるスラムコート。ここではこっそりと賭けテニスが行われたりして


15-30
Double Fault

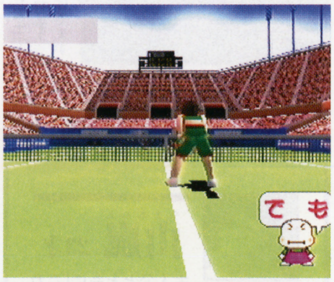
→スラムコートの表面はもちろんコンクリートでできているはず。転ぶと痛そうーだね


どこでする?
さばく
オルゴール
かざん
くうちゅう
ひょうげん
まてんろう
HUDSON
BOMBERMAN
おちるな! まてんろうコ

←おふざけパターンのコート選択画面。ねっ、変なのばっかりでしょ。オルゴールって一体何だ?

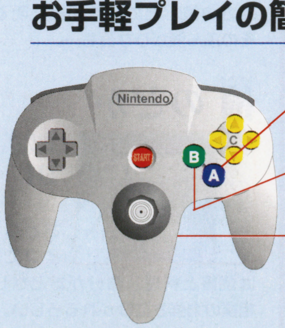
簡単なボタン操作で

『Let'sスマッシュ』ではアクション操作が苦手な人でも気楽に楽しめるように、簡単な基本操作だけでもプレイできる作りになっている。基本的には3Dスティックと A・B・Zボタンだけで遊べるのだ。また応用操作を工夫することでプレイに奥行きをもたせているので、上級者にも対応しているぞ。



↑4大トーナメントのひとつ全豪オープンの開催されるオーストラリアでの一幕

お手軽プレイの簡単操作はこんな感じ

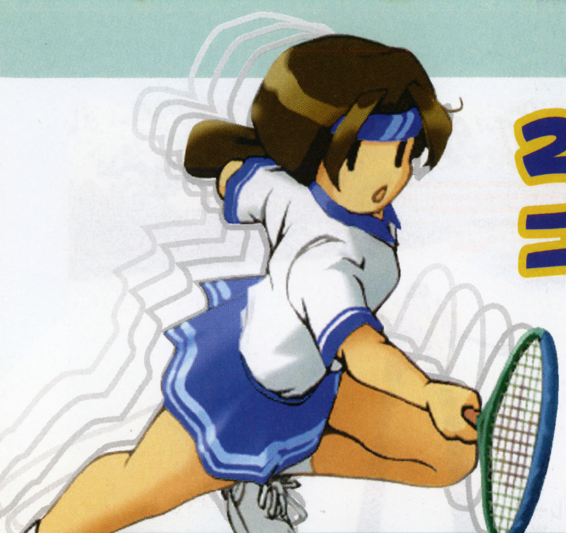

Nintendo
START
B
A
C

Aボタン サーブ（早い）、ストローク、スマッシュ

Bボタン サーブ（遅い）、ロブ、ボレー

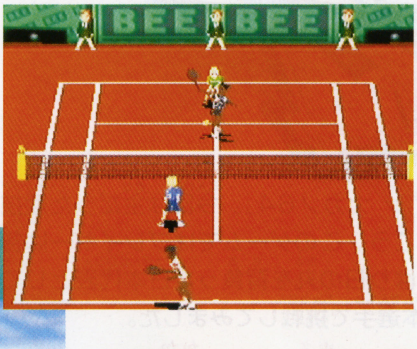
Zボタン ジャンプ

※A・Bボタンを押す長さによって、ショットの強弱がつけられる。また3Dスティックの傾きや速度によってボールの左右・遠近の打ち分けも可能

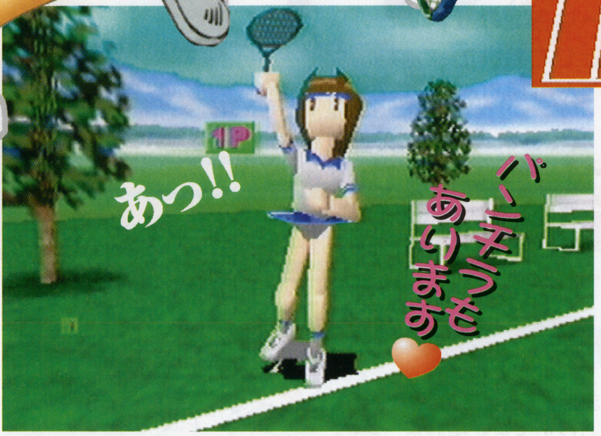


24人の個性的なキャラがコミカルに登場

登場するのは全部で24人（男12人・女12人）の個性的なキャラクター達。リアルでそれでいてコミカルな動きは面白さ満点。ゲーム中には基本モーション以外に、挑発ポーズやガッツポーズもあるっていうから本当にユニークだ。またボールの動きは、ちゃんと3次元の物理計算を使っているので驚くほどリアルなのだ。コンピュータ相手もいいけれど、シングルスでは1～2人、ダブルスでは1～4人で同時にプレイ出来るのでみんなでワイワイやるほうが楽しそうだ。

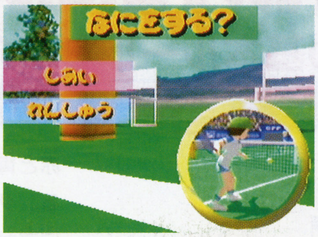


⬅4人同時対戦ができるのはN64だけ。うまくペアを組めば、熱い対戦で盛り上がることうけあい

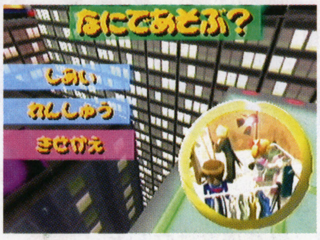


⬆本誌「テニスといえばやはりスコート下のパンチラ（正確にはアンダースコートチラかな？）を楽しみにしている人も多いのではないでしょうか？」H氏「そんなこたぁないでしょう」

まじめ・ふまじめ人生いろいろ



⬅試合と練習だけ？ まるで私（担当のわたる）のようにスッキリさわやかそのものっていう感じね

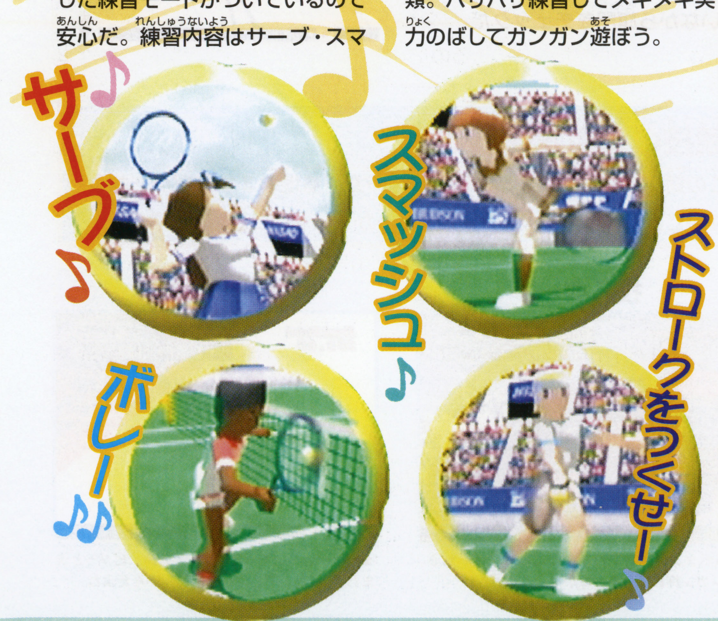


⬅きせかえって一体何？ 危ない人（例えば編集部のもっちーなど？）を想像したりしないようにね

気楽に楽しもうぜ!!

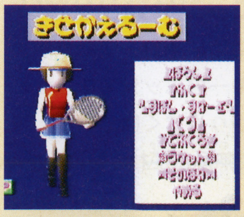
●トレーニング完備でこれなら安心●

初心者はもちろん上級者にも対応した練習モードがついているので安心だ。練習内容はサーブ・スマッシュ・ボレー・ストロークの4種類。バリバリ練習してメキメキ実力のばしてガンガン遊ぼう。

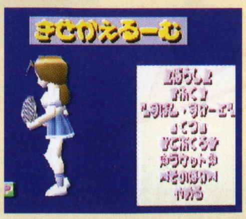


お楽しみの着せかえモードの登場だ

なんとこのゲームでは自分だけのマイキャラが作れるのだ。さらにそのキャラでテニスもできてしまうというオマケつき。アイテムは全部で180種類、試合や練習でしかゲットできないものもあるのだ。ウエディングドレスやタキシードのステキ系や、バニーちゃん・チャイナドレスのムフフ系、憧れ（誰の？）のセーラー服やウエイトレスの制服系まであれも、これも、それも何でもありあり。これだけで結構楽しめそう。

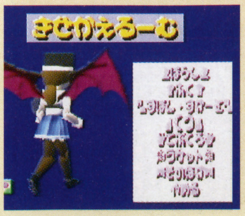


⬅とってもハイソな感じのお嬢様ルック。軽井沢でテニスする方ってこんな感じなのかな？



➡最も標準的なテニスルックはやはりこれですか。いわゆる正統派ストロングスタイルですね

⬅きせかえモードにはまる人は、本来はテニスゲームだってこと忘れるかもしれませんぜアニキ



⬅悪魔か天使か、それともアニメの某キャラか？ はたまたモ○ガンのコスプレか？ なぞだ

©1997HUDSON SOFT
※なお画面は現在開発中のものです

ハイパーオリンピック イン ナガノ64

発売の迫った『ハイパーオリンピック イン ナガノ64』。今回は主だった競技のルール説明と簡単なアドバイスを紹介していこう。このゲームではプレイヤーは各国の選手から選択できるんだけど、ここはやっぱり日の丸を背負った日本代表として戦いたいよね。というわけで、今回はすべて日本選手で挑戦してみました。

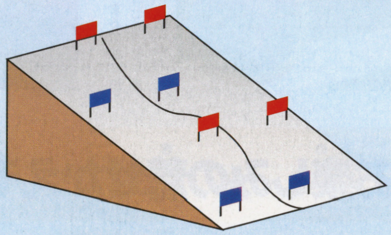
●発売元：	コナミ
●発売日：	12月18日
●価　格：	6800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	スポーツ
●プレイ人数：	1～4人
●コントローラパック：	対応（32P）

ナガノに日の丸を掲げるのだ

今回は各競技の基本ルールを紹介するぞ!!

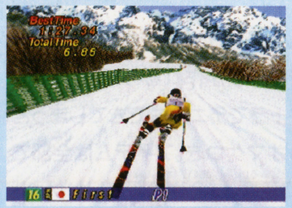
アルペンスキー／ダウンヒル

コース上に設けられた全ての旗門を通過してタイムを競う競技だ。最高速度はなんと、130km/hにも達するのでスピードの祭典とも言えるぞ。



無駄なエッジは効かせない

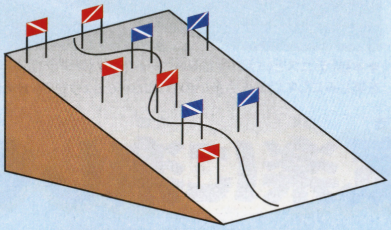
速く滑るためにはコースどりが大事だ。スキーのエッジをきかせることで曲がりやすくはなるが、減速するので無駄に使わないことだ。


Best Time
Total Time
6.86
16
First
P1

◆軽めにエッジをきかせてサクッと曲がればベストだ

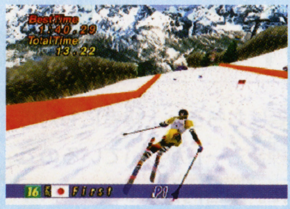
アルペンスキー／大回転

赤と青の旗門を交互に通過する。ダウンヒルよりも旗門の位置が難しいので、より技術的なものが要求されるぞ。エッジのきかせかたとコースどりをアタマにたたき込もうぜ。



旗門の位置を把握しよう

赤と青の旗門は交互に現れる。位置が大きくずれている箇所もあるので、「赤の次は青が来る」と常に思いながら旗門をチェックだ。


Best Time
Total Time
13.22
16
First
P1

◆先の先まで旗門をチェックしてコースどりをすることが大事だ

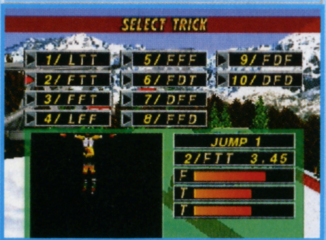
フリースタイルエアリアル

エアリアルはキッカーと呼ばれる特殊ジャンプ台を利用して空中高く舞い上がり、ひねりや回転を駆使して華麗に舞うスキーの種目だ。

競技の採点方式は？

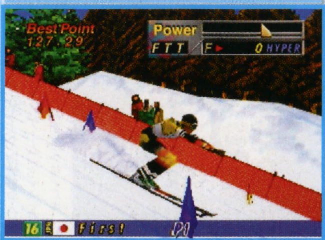
この競技は空中での演技内容、フォーム、着地の3つで採点される。なので、ワザはもちろん、着地もしっかりしないと減点される。

まずは技を登録する


SELECT TRICK
1/LTT
2/FTT
3/FFT
4/LFF
5/FFT
6/FDT
7/DFF
8/FFD
9/FDF
10/DFD
JUMP 1
2/FTT 3.45
F
T
T

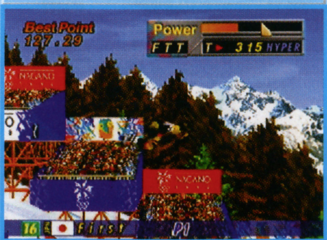
◆競技内容をここで決定。下の画面で技の内容がわかるんだ。どのパターンを選ぶ？

そしてスタート


Best Point
127.29
Power
FTT
F
0 HYPER
16
First
P1

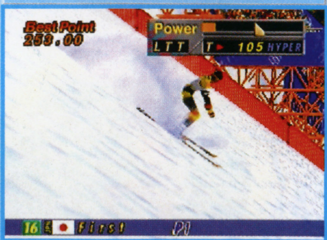
◆ここではキーの入力はなし。キッカーが近づくまで大丈夫だ。画面が変わったら入力開始だぞ

技スタート


Best Point
127.29
Power
FTT
T
315 HYPER
NAGANO
16
First
P1

◆Aボタンの連打で技が次々に繰り広げられる。ガンガン押して技をつないでいくのだ

着地に注意

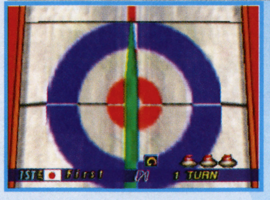

Best Point
253.00
Power
LTT
T
105 HYPER
16
First
P1

◆地面が近づいたらBボタンで着地。ピタっと決まればOKだ。でもこれ結構難しいんだよね

カーリング

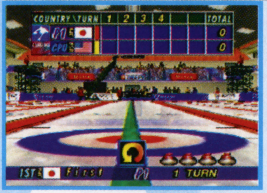
４つのストーンを交互に投げ合い、最後にターゲット中央に近いストーンが得点に加算されるスポーツ。自軍のストーン位置も大切だが、敵ストーンをはじきだすなどの作戦もとれるんだ。

ターゲットを決める


1ST
First
1 TURN

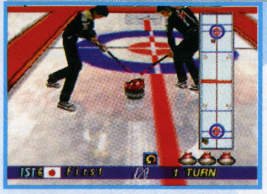
←ストーンをどの位置に狙うかを決定。Cボタンでアングル変更可能なんだ

回転を決める


COUNTRY TURN 1 2 3 4 TOTAL
CPU
1ST
First
1 TURN

←ストーンの回転方向を決定。結構重要なのでちゃんとチェックしておこう

スイープ


1ST
First
1 TURN

←ほうきでパシパシ叩いてストーンを滑りやすくするんだ。これおもしろいよ

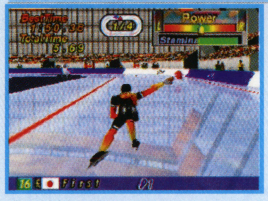
スピードスケート500m／1500m

競技は選手の足の動きに合わせてタイミングよくＬＲボタンを交互に押すことで進めていく。パワー配分でスタミナも消費具合も変わるので戦略的な操作が必要だ。

500mと1500mの違いは？

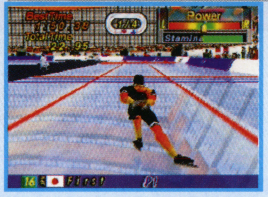
もちろん距離が３倍なので長距離のが疲れるのだが、逆に仕掛けるチャンスが多いので、1500mのほうが勝負はしやすいとも言える。

ＬＲの交互押し


Best Time
Total Time
Power
Stamina
First

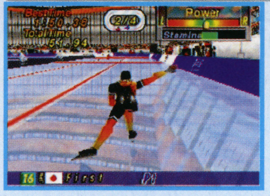
←ＬＲをタイミング良く押すことで左右の足をスムースに動かすのだ

交互に押さないと……


Best Time
Total Time
Power
Stamina
First

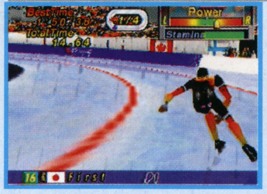
←ＬＬと押してしまうと、選手がつまづいて減速してしまうぞ

スタミナにも注意


Best Time
Total Time
Power
Stamina
First

←フルパワーで滑り続けるとスタミナを消費してしまう。間をとろう

コーナリングに注目

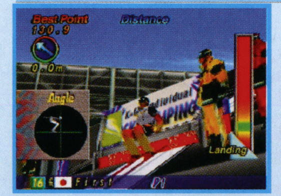

Best Time
Total Time
Power
Stamina
First

←コーナーではあまり足を大きく動かさず小回りできるようにしよう

ジャンプ ラージヒル／ノーマルヒル

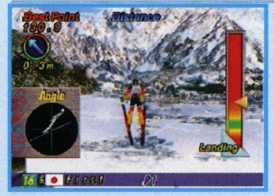
全種目中、最も難しいとも言えるのがこの種目。飛ぶタイミングと飛んでいる姿勢、着地のポイントなど、かなり神経を集中させないと金メダルを狙うことは難しそうだ。とにかく練習あるのみ。

まずはスタート


Best Point
Distance
Angle
Landing
First

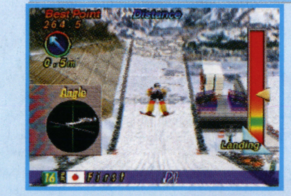
←３Ｄを下に入れながらＡボタンでスタート開始だ

タイミング良く飛ぶ


Best Point
Distance
Angle
Landing
First

←ジャンプ直前で３Ｄを上方向に入れて姿勢を作って飛ぶのだ。いきま～す

姿勢が大切


Best Point
Distance
Angle
Landing
First

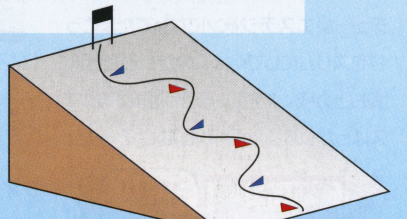
←飛んでいる間もふらつかないように３Ｄで調整していくのだ

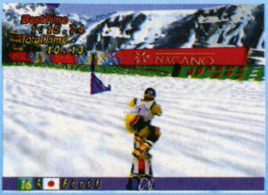
スノーボード／大回転

アルペンスキー大回転のスノボ版。スキーよりもテクニックが重視されると同時に旗門も小さく感覚がつかみにくい所もあるんだ。

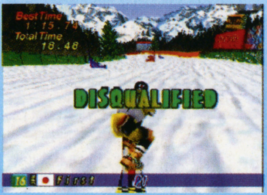
どこで曲がればいいのか？

旗門が三角形になっていて、その低い方をかすめながら曲がること。




Best Time
Total Time
NAGANO
First

←旗門ギリギリで曲がればOK。これ以上よると転倒するぞ


Best Time
Total Time
DISQUALIFIED
First

←１つでも旗門を通過しないとその場で失格、やり直しになるぞ

２つのモードでナガノを体験できる

オリンピックモード

種目を選んで複数のプレイヤーで交互にプレイすることができる。上位入賞でメダルがとれるぞ。

コントローラパックでセーブ

コントローラパックでセーブできるのは、各モードの途中経過と記録。カーリングの途中経過、ランキングとコレクションだ。

ランキングとアワード

各種目の歴代10位までの記録と獲得したメダルが見れるモードも用意されているんだ。

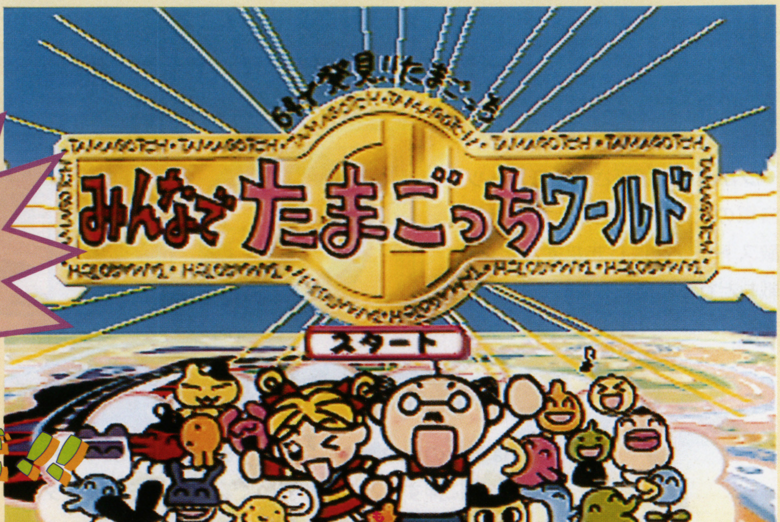
チャンピオンシップモード

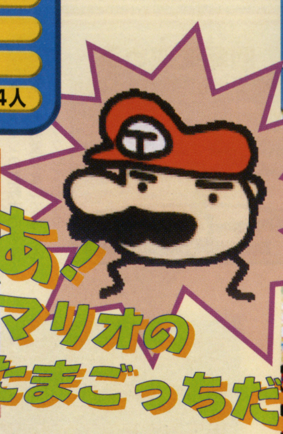
７種目を競技して各種目のポイントの総合得点で競うゲーム。もちろん４人まで同時参加ができる。

OPデモもイカスぞ

↑タイトル直後に始まるムービーで各種目のかっこよさを見よう。各種目ごとにデモが用意されているので、じっくりみて自分のプレイの参考にするといいかもね。それにしてもボブスレーは結構笑っちゃうんだよね

●発売元：	バンダイ
●発売日：	97年12月中旬
●ジャンル：	育成ボードゲーム
●価　格：	6800円(予)
●プレイ人数：	1～4人


64で発見!!たまごっち
みんなでたまごっちワールド
TAMAGOTCHI
スタート

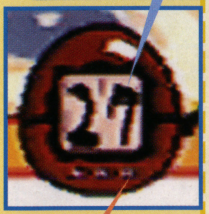

あ!
マリオの
たまごっちだ!!

なんとマリオ顔のたまごっち、名づけて「マリオッち」の存在が明らかになった。さっすがN64ならではのたまごっちなのだ。お世話モードやミニゲームもいっぱい! みんなで盛り上がろう!

おもしろイベント盛りだくさん!
年末年始はお世話に忙しくなりそー!

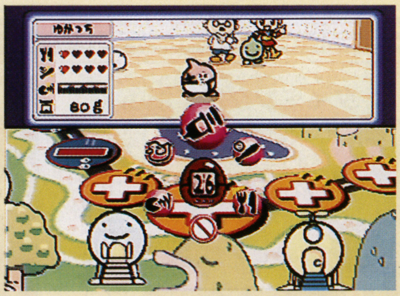
目標はたまごっちブリーダーNO.1!!新キャラはキミが育てよう!

サイコロを振ってお世話に励むのだ



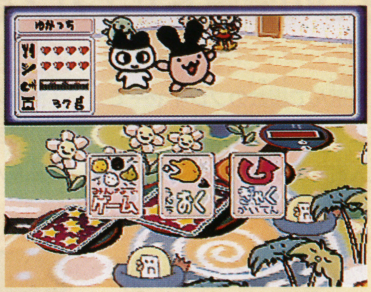
お世話エネルギー
たまごっちのお世話に必要なエネルギー

変身パワー
たまごっち変身の源だ。頑張ってためよう

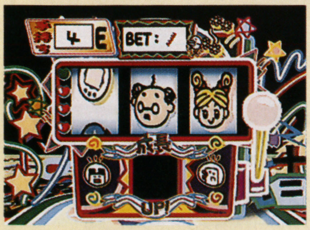


↑画面中央にお世話アイコンが出ている。これでお世話内容を選択する。お世話エネルギーを多く持ってるといいみたい

N64のたまごっちが育つ条件として変身パワーが必要なことが分かったぞ。サイコロを振ってボード上のマスを進みながら変身パワーをある一定の数字まで集めるとたまごっちが進化して変身するってわけなのだ。


ゆかっち
37g
ゲーム
おく
ぶく

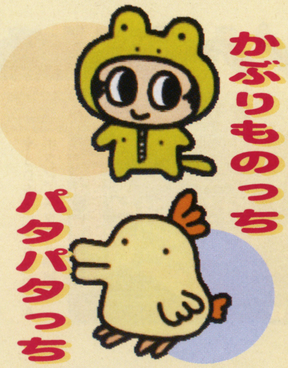
←カードマスに止まるとカードがもらえる。育成にかなり役立つカードもある

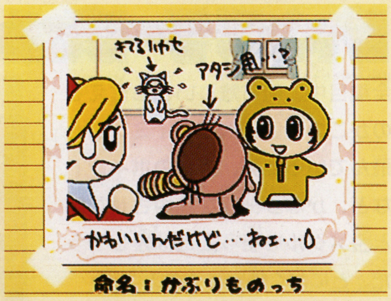


↑カジノマスではお世話エネルギーをかけてスロットマシーンに挑戦だ

変身パワーはそう簡単に手に入るものではナイ。変身パワーをいっぱいもらえるマスに止まったり(運も必要だ)ミニゲームで勝利しながらせっせと集めていくのだ。マスにゴールは設定されてないから、いち早く変身パワーが集まった人が勝利できるってことね。

いろんなマスでいろんなイベントが発生!!

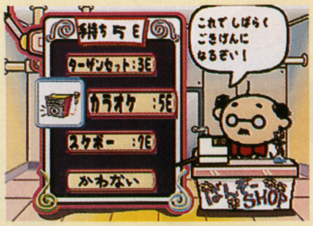

かぶりものっち
パタパタっち


きてるりかせ
アタシ用…?
かわいいんだけど…ねェ…。
命名：かぶりものっち

↑なんだか人間ぽくてかわいい熟たまごっち。かぶりものが好きなのかな。もーすぐ会えるね

ボード上にはいろんな種類のマスがある。そのマス上で起こるイベントや手に入るものをうまく活用してたまごっちを育てよう。ちなみにエステマスではミカチューがエステシャンになってたまごっちをスリムにしてくれるのだ! ごきげん度も上がる。ただし、そう都合の良いマスばっかりあるわけでもなさそーだ。

↑ホラーマスの中のレストラン。ジャンボなおにぎりを食べるとお腹も満腹だ

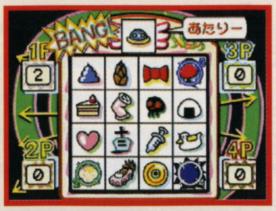

手持ち5E
これでしばらくごきげんになるぜい!
ターザンセット：3E
カラオケ　：5E
スケボー　：7E
かわない
ばんぞー SHOP

↑ばんぞーショップマスではお世話エネルギーでごきげんアイテムが買えるよ

サイコロを振ってマスを進んだあとはもちろんお約束のお世話タイム! たまごっちの状態をみてお世話アイコンを選ぼうね。アイコンのなかにもごきげん度アップのゲームがある。たまごっちが満足するといい子になる可能性大だ。

いっぱい増えて楽しくなったミニゲーム。アツくなること間違いナシ!!

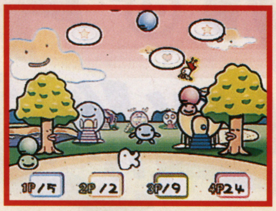
パネルでBANG!



見本パネルの絵と同じ絵をいち早く探して打ち抜こう。5回勝負。1回打ち抜くと1ポイントプラス。お手つきはマイナスだから要注意。3回勝ったら優勝だ。

操作方法
移動…十字キー、3Dスティック
ショット…Aボタン

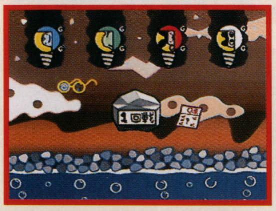
ねらってポン!



30秒間中、飛んでいるお皿に向かってボールをぶつけよう。お皿は1ポイント、謎キャラは3ポイント、爆弾はマイナス1。ポイントが一番高いと優勝ね。

操作方法
移動…十字キー、3Dスティック
ショット…Bボタン、ジャンプ…Aボタン

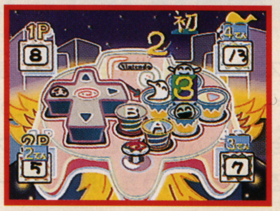
ドリルでGO!



地面に穴を掘って、一番早く地下水の所にたどりついたプレイヤーの勝ち。ドリルカーには自分の育成中たまごっちが乗ってるのだ。カワイすぎる〜。

操作方法
回転、穴を掘る…3Dスティック
ショット…Aボタン

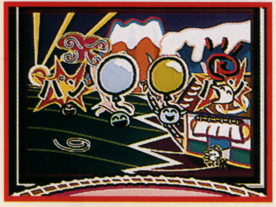
あっちココッちたまタッチ!



たまごっちが画面のコントローラ上でグルグル動いた後で、止まる場所と同じ場所のボタンを押す速さを競う。10回戦中ポイントが高い人が優勝。

操作方法
3Dスティック、L、R、Zボタン以外のすべてのボタンを使用

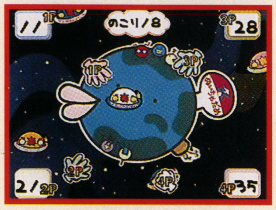
勝負! ふうせん居合い割り!



頭上の風船に向かってジャンプして、一番早く風船を割ったら勝ち。5回戦中3ポイントを早く取ると優勝。富士山も見えて運動会的な雰囲気がとっても楽しいのだ。

操作方法 ジャンプ…Aボタン

UFOキャっち!

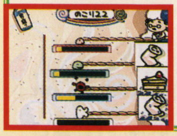


30秒の間に飛んでいるUFOを一番多くつかんだら勝ち。UFOの色でもらえるポイントも変わる。白UFOは3ポイント、ピンクとオレンジは2、青が1ポイント。

操作方法
移動…十字キー、3Dスティック
つかむ…Aボタン

ひっぱればあっぱれ!

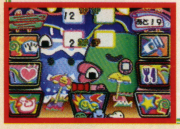
ロープについたアイテムを引っ張って、一番先にゴールしたプレイヤーの勝ち。タイミング良くパワーゲージを止めるかがカギだ。



操作方法
Aボタン…パワーゲージを止めてロープを引っ張る

落ちもんゲットだぜ!

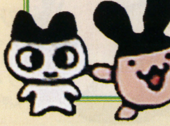
30秒間で落ちてくるアイテムを拾いまくろう。ポイントが高いと勝ち。食べ物を拾うと、たまごっちが食べることに夢中になっちゃうぞ。



操作方法
移動…十字キー、3Dスティック
ジャンプ…Aボタン

ビリビリいやっちビリもいや!

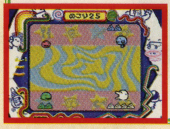
迷路の壁にたまごっちが当たらないように気をつけてゴールまで連れていってあげよう。壁に当たるとスタートに逆戻り。ゴールした回数で勝ちが決まるよ。



操作方法
移動…3Dスティック

ポイポイうんちくん!

自分にくっついてるうんちを30秒以内に他のプレイヤーになすりつけよう。うんちの数が一番少ないと勝利! えげつないが楽しいゲームなのだ。



操作方法
うんちの方向…十字キー、3Dスティック
うんちを投げる…Aボタン

☆☆教えて大塚さん! バンダイ編 ☆☆☆

Q ズバリ、たまごっちはしゃべりますか?

「う〜ん。人間の言葉は話しませんが、たまごっち語を話しますよ。ピキピキってやつですね」

Q なるほど、たまごっちは宇宙人ですしね。プレイヤーに呼びかけたりしますか?

「画面上でなんらかのアプローチをしてきます」

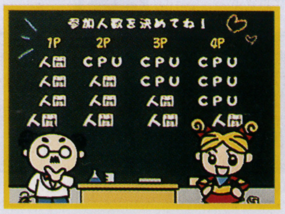
Q たまごっちと言えばミニゲームですが?

「もちろんあります。今度は10種類です。基本は4人対戦ですが、1コンの場合は同じミニゲームでもルールが変わります」

Q 新キャラ、隠しキャラについて教えてください。

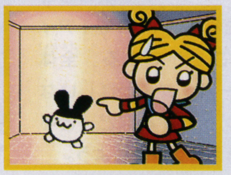
「オリジナルはもちろん、NEW・新種のにゃっちやチャリっち、64ならではのマリオっちなどたくさんいます」

その他、優秀なたまごっちは卵を産むらしい。その卵は2度目のプレイで選ぶことができるのだ!! どんなたまごっちに育つかはまだ内緒だ。



◆ゲームは必ず4人対戦だ。1人でもコンピュータが相手になるぞ

大塚さん
(株)バンダイ エレクトロニクス事業部
好青年といった感じのやさしいおにーさんなのね



◆新種もいっぱい、オリジナルたまごっちも出演で、何度でも楽しめそうだよね

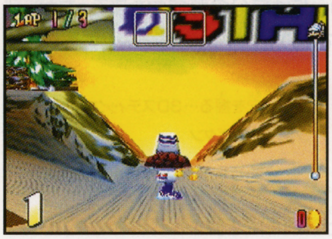
©BANDAI 1996・1997©BANDAI1997/1997NINTENDO/1997HUDSON SOFT

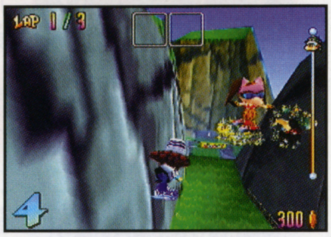
スノボキッズ Snobow Kids

●発売元：	アトラス
●発売日：	12月12日
●ジャンル：	スポーツ
●価　格：	6800円
●容　量：	64M
●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	対応（123P）

祝!! 発売日＆価格決定!! この冬はみんなでスノボだよ!!

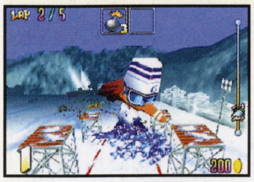
発売日と値段が決まってこれでクリスマスプレゼントやお年玉の使い道が決まったでしょ。この冬は家族や友達で『スノボキッズ』で盛り上がろう!! 今月は発売日一月前ってことで、全アイテムの紹介と各キャラクターの特殊トリック。そして最初から遊べる6コースのうちの残り3コースを紹介するね（この最初から遊べるって書いてあるところがミソでしょ）。とにかく、長く楽しく遊べるゲームなので友達とは対戦。1人では各種モードに挑戦して遊ぶのがおすすめだね。

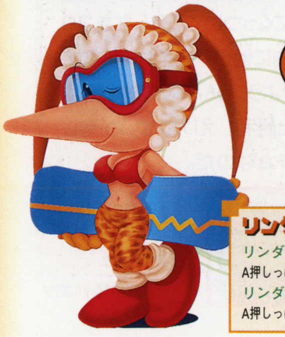

↑スタートでAボタンを連打するとロケットスタートができるぞ。これで先攻逃げ切りだ

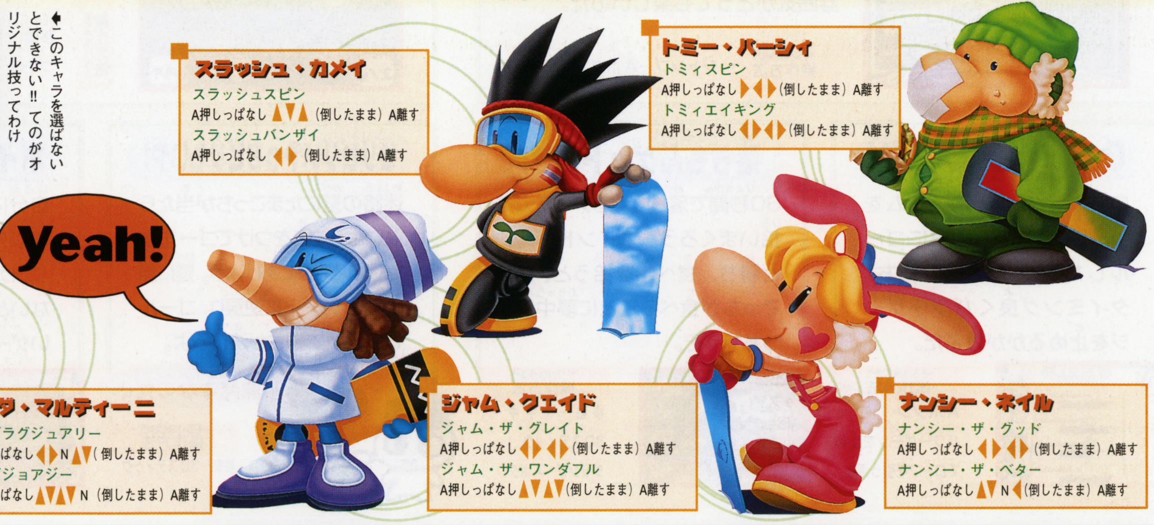

↑ジャンプ台は見せ場の連続。華麗なトリックで決めていこうぜ。カッコイイっしょ

各キャラにはオリジナルトリックがあった!!

先月紹介した以外にも、実は各キャラによるオリジナルトリックがあることが判明。今回は紹介できるものだけ紹介するぞ。


←このキャラを選ばないとできない!! てのがオリジナル技ってわけ





スラッシュ・カメイ
スラッシュスピン
A押しっぱなし ▲▼▲（倒したまま）A離す
スラッシュバンザイ
A押しっぱなし ◀▶（倒したまま）A離す

トミー・バーシィ
トミィスピン
A押しっぱなし ▶◀▶（倒したまま）A離す
トミィエイキング
A押しっぱなし ◀▶◀▶（倒したまま）A離す

リンダ・マルティーニ
リンダラグジュアリー
A押しっぱなし ◀▶N▲▼（倒したまま）A離す
リンダジョアジー
A押しっぱなし ▲▼▲▼N（倒したまま）A離す

ジャム・クエイド
ジャム・ザ・グレイト
A押しっぱなし ◀▶◀▶（倒したまま）A離す
ジャム・ザ・ワンダフル
A押しっぱなし ▲▼▲▼（倒したまま）A離す

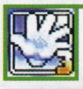
ナンシー・ネイル
ナンシー・ザ・グッド
A押しっぱなし ◀▶◀▶（倒したまま）A離す
ナンシー・ザ・ベター
A押しっぱなし ▲▼N◀（倒したまま）A離す

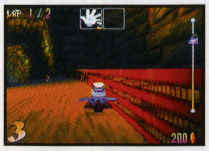
ショット弾 （Zトリガーで使用） 赤い↓のアイテム。アイテムボックスの左側に現れる

2つのアイテムを使い分けよう

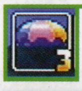
アイテムはコース上に赤い↓と青い↓で現れる。コース上のコインをとったり、トリックを決めることで入手できるお金100で1アイテムをとることができる。全体攻撃やパワーアップ系がほしいなら青い↓をゲットするなど、とるアイテムを考えてゲットしよう。

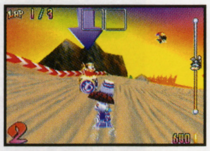
はり手弾


はり手で相手を転ばす

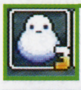

↑結構敵を追いかけてくれる

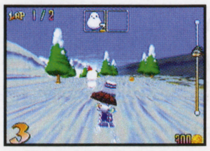
パラシュート


当たった敵を空に飛ばす

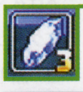

↑空中では身動きができないぞ

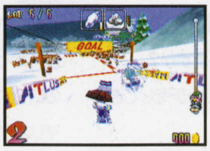
雪だるま弾


当てると敵を雪だるまでにできる

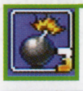

↑雪だるまは身動きできない

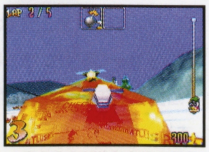
フリーズ弾


氷で相手を凍らせるぞ


↑スティックガチャで解凍

爆　弾

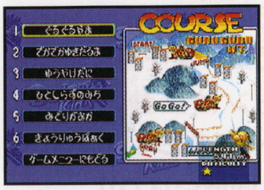

爆風で敵を吹っ飛ばすぞ


↑巻き込まれると自分も爆発

前回の続きの3コースを紹介!! こんなに楽しいコースがあるよ

最初に遊べるコース6コースをこれで紹介できたぞ

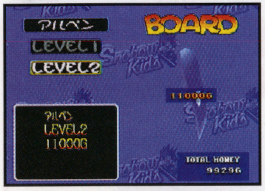
前回紹介した3コースに加え、このゲームでは最初から6コースを選択することができるんだ。今回紹介する3コースは前回よりも難易度のあがったテクニカルコースなので、練習して攻略しようね。


COURSE
GURUGURU MT.
1 ぐるぐるやま
2 でかでかゆきだるま
3 ゆうやけだに
4 ひとしらずのみち
5 みどりがおか
6 きょうりゅうぱあく
ゲームメニューにもどる
START
GoGo!
GOAL
LENGTH
DIFFICULTY

◆バトルレースで最初に選べる6コースがこれだ。この他は……？

お金が貯まればレベルアップだ

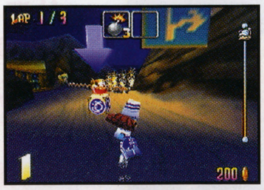
レースなどで勝って賞金が貯まれば新しいボードを購入できるぞ。


アルペン
LEVEL1
LEVEL2
BOARD
110000G
アルペン
LEVEL2
110000G
TOTAL MONEY
99296

◆惜しい、あとちょっとで買えません。レースで3位までに入賞で賞金ゲットだぜ

ひとしらずのみち

夜のスピードコース。真っ暗でコースも見にくいんだけど、月明かりがとってもムーディでいい気分かも。落ちやすいので注意。



◆あれあれ、こんなところに分岐ありの標識が……？ショートカットがあるの？

Trick!! 150G Get!

◆夜をぶっ飛ばすのもいい気分。コースをよく覚えてね

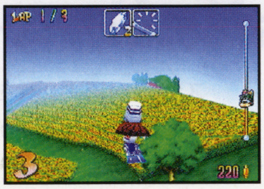
◆柵がなくって落ちやすい部分が多いから、早くコースを覚えよう

みどりがおか

草原を突き抜ける快感。グラスコースはスピード感も最高だぜ。ジャンプ台も多いのでトリックもガンガン決めて賞金もゲットだ。

◆スタート直後から連続大ジャンプができる。これ気持ちいいよ

◆グラスコースなんだけどスピード感がメッチャあるんだ



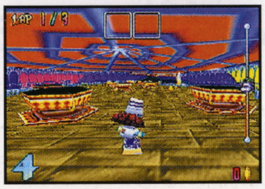
◆アイテムの位置を覚えて効果的に攻撃してやろうぜ。景色もいいでしょ

きょうりゅうぱあく

テーマパークでスノボ三昧。きょうりゅうも見ているのでかっこよく滑ってやろうぜ。難易度も高いので何度でも練習しよう。

◆コース自体は単純なんだけど、テーマパークの仕掛けがいっぱい

◆とにかくライバルに差をつけられないようにぶっ飛ばすのだ

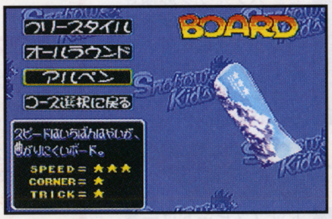


◆ここで1位をとれれば腕もかなり上達したってことだぜ

レースをする前にこれだけはおさえておこう

初心者おすすめセッティング

ボードがまだレベル1の序盤では、とにかくレースに勝つことが先決だから、スピード重視のボードを選びたい。となると「アルペン」なんだけど、これではコーナーの安定性が失われてしまう。そこでキャラをジャムにすればその両方が補えてバッチグーの相性なのだ。


BOARD
フリースタイル
オールラウンド
アルペン
コース選択に戻る

スピードはいちばんはやいが、曲がりにくいボード。

SPEED= ★★★
CORNER= ★
TRICK= ★

◆スピードならおまかせのアルペン。ジャムとの相性もバッチリだ。レベルがあがるとスピードがあがるが、コーナーでの安定性が少ないのでやはりジャムとのマッチングがいいかもね

エッジの使い方

コーナーだからといっていつもエッジをきかせるようじゃダメだ。スティックを入れたら、ニュートラル、入れてニュートラルという操作でキュッキュッと曲がっていこう。これならスピードも落ちないのでいいぞ。

◆スティック入れっぱなしだとボードが回転してしまうぞ。アルペンのボードは板が逆になるとスピードが激減してしまうので注意してくれ

アイテム

Bボタンで使用

コース上の青い↓のアイテムでとれるぞ

スピードファン

ファンでスピードアップ

◆ぶつかると効果がなくなる

タライ

敵全員にタライを落とすぞ

◆これで一気に敵を攻撃できる

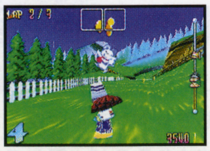
ゴースト

目の前の敵を遅くしてやるのだ

◆ゴーストをとりつかせる

ねずみ小僧

敵からお金を奪い取るのだ



◆敵の所持金を奪い取れるぞ

小 石

コース上に石を置くのだ

◆つまずいて転倒してしまうぞ

透 明

すべての攻撃が無効だ

◆これで敵の攻撃を防げるぞ

©1997 ATLUS / RACDWN

皆様より一足お先に遊んでしまいました。面白いけどイライラしました。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒

●発売元：	ハドソン
●発売日：	12月19日
●ジャンル：	3Dアクションパーティーゲーム
●価　格：	5980円
●容　量：	64M
●プレイ人数：	1～2人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

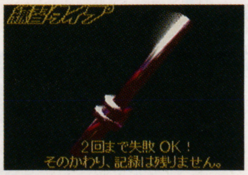
プレイする人も見ている人もハラハラドキドキの「電流イライラ棒」。N64があればこの興奮がそのまま自宅で存分にたのしめるのだ。TVの歴代コースを見事に再現し、爆裂シーンは振動パックで対応。VSモードもついてさらに興奮すること間違いなし!!

単純明快!!年末はイライラ棒でワイワイガヤガヤ遊ぼうぜ

••4種類のイライラ棒の中からセレクト••

選べるイライラ棒は全部で4種類。3Dスティックの傾け加減で棒の移動スピードが変わるが、それぞれの棒ごとに特長が違うので、コースや目的に応じた棒を選ぼう。タイムアタックにはスピードタイプが有利だし、とにかく前に進みたい人には安全タイプがいいぞ。

◆ 練習タイプ ◆

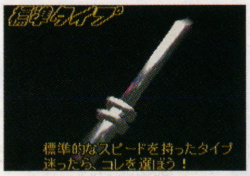


練習タイプ

2回まで失敗 OK！
そのかわり、記録は残りません。

タイムアタックのみで使用可能。2回まで失敗できるが、記録は残らない。操作感は標準タイプと同じ。爆死した場合は、その前の場所からリスタート。

◆ 標準タイプ ◆

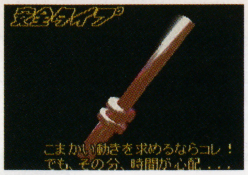


標準タイプ

標準的なスピードを持ったタイプ
迷ったら、コレを選ぼう！

名前通り標準的な動き。スティックの傾き量とスピードの関係はバランスが取れているので、安定した操作ができる。選択に迷ったらこれを選ぶべし。

◆ 安全タイプ ◆

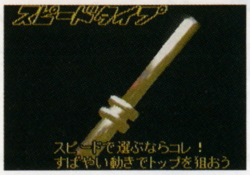


安全タイプ

こまかい動きを求めるならコレ！
でも、その分、時間が心配．．．

微妙な動きに適したタイプ。加速は緩やかなので、細かいカーブなどを慎重に抜けることができる。スピードを要求される仕掛けには苦しそう。初心者向。

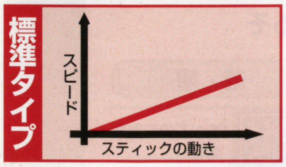
◆ スピードタイプ ◆

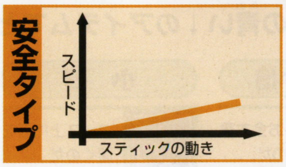


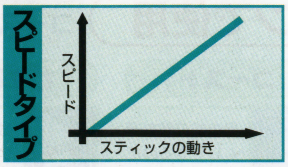
スピードタイプ

スピードで選ぶならコレ！
すばやい動きでトップを狙おう

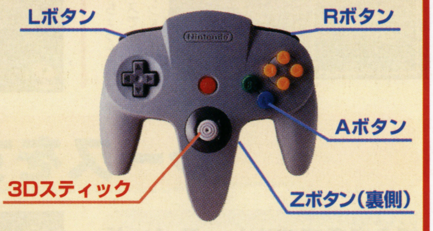
トップスピードは一番だが、微妙な入力ができない取り扱いづらさがある。スピードが要求される仕掛けやコースレコードを目指す人に最適だ。上級者向。







微妙な操作にイライラ



3Dスティック：イライラ棒の移動(スティックを多く傾けるほどスピードが上がる)

L,R,Z,Aボタン：高速化ボタン。どれかひとつ押せば有効

＊十字キーとCボタンユニットは使用せず

グゥアーー しびれたー
オオー
ブルブル
ブル

総額100万円分おもちゃ券が当るキャンペーンも実施!!

このゲームで遊べる「ウルトラ電流イライラ棒コース」「ファイナル電流イライラ棒コース」「電流イライラ棒リターンズコース」の3コースをすべてクリアした人の中から抽選で100名に1万円のおもちゃ券がプレゼントされるキャンペーンが実施されるのだ。君もチャレンジしてみる？

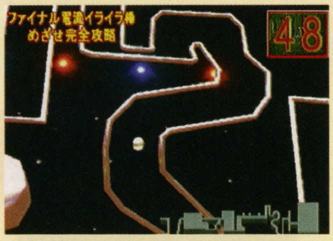
問い合わせ先：ユーモアネットワーク事務局
電話：03-3293-2933
(9:00～18:00、土・日・祝は休み)

テレビでおなじみの歴代コースに挑戦してみよう

このゲームに登場にするコースは全部で6種類。TV番組でおなじみの、「爆裂電流イライラ棒」「スーパー電流イライラ棒」「ウルトラ電流イライラ棒」「ファイナル電流イライラ棒」「電流イライラ棒リターンズ」の5コースに、オリジナルの「電流イライラ棒プラクティス」が加わる。コース上のひねりなどもポリゴン技術を使う事により、リアルに再現されているし、振動パックが失敗したときの衝撃を直接伝えてくるぞ。またシビアな入力に対応できる3Dスティックが実際にコースをプレイしているかのような、イライラを君に伝えてくれるはずだ。あっちでイライラ、こっちでイライラ年末はあちこちでイライラが爆発しそうだ。

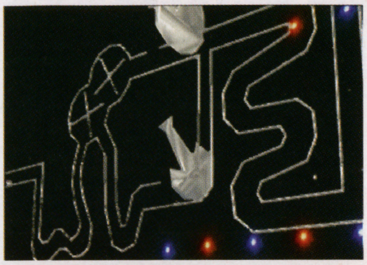
実はポリゴンなんです

このゲームが2Dの横スクロールのゲームだと思っている人も多いんじゃないかな？ 実はれっきとした3Dのゲームなのだ。実際の「電流イライラ棒」でも上下左右に複雑な動きを要求される場所があるよね。そんな場所では画面上でもひと工夫しているわけだ。



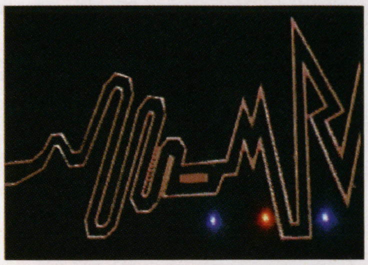
←3D的部分に突入するとカメラアングルが自動的に変わる。操作感がいきなり変わる感じだ

電流イライラ棒プラクティス



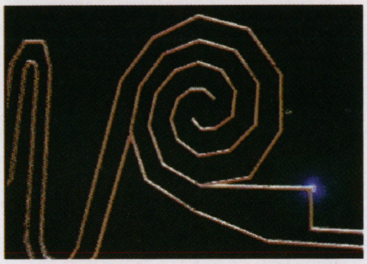
←このゲームのオリジナルコース。コース幅も広いので、ここでスティック操作になれておくことが大切だ

爆裂電流イライラ棒



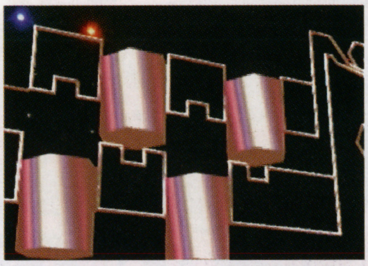
←後半のコースと比べればとっても優しく感じるぞ。ヘアピン、ギザギザを基本にしたオーソドックスなコース

スーパー電流イライラ棒



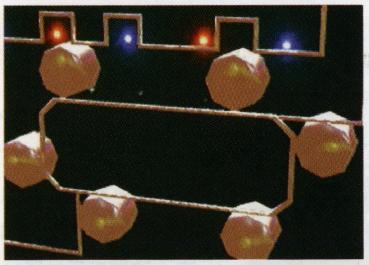
←ウッチャン渦巻きやウッチャン奥の細道、さらにはコースにひねりが加えられた。最難関はナンチャンフラッシュ

ウルトラ電流イライラ棒



←ウッチャン風車でコースが分岐する。上の奥の細道を通るほうがよさそうだ。後半はナンチャンプレスがポイント

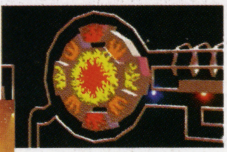
ファイナル電流イライラ棒



←このコースポイントは何といっても悪魔がほほえむナンチャンローラーと後半に登場するイライラロボだ

電流イライラ棒リターンズ

↓これが本物のコース。全体から漂う威圧感が凄いね。ぜひ一度は本物にもチャレンジしてみたいよね

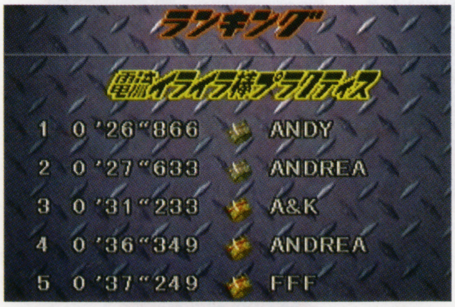


↑驚異的な難しさのこのコース。前半のウッチャン太陽でもかなりてこずるはず。後半の2体のロボは激ムズなのだ

2つのモードを遊びつくせ

タイムアタックモード

とにかくスピード重視のタイムアタックモード。是非スピードタイプのイライラ棒でチャレンジしてみよう。クリアタイムによってプラチナ・金・銀・銅の4クラスにわかれるぞ。



ランキング

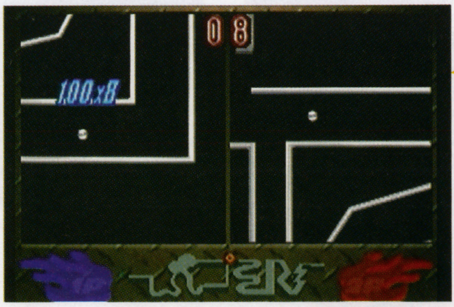
電流イライラ棒プラクティス

1	0'26"866	ANDY
2	0'27"633	ANDREA
3	0'31"233	A&K
4	0'36"349	ANDREA
5	0'37"249	FFF

↑なんとかプラチナを獲得した編集部のご存じアンドレ。彼によるとやりこめば何とか10秒台のタイムも可能だろうとのことだ

VSモード

VSモードは2分割画面で同時スタートのポイント制だ。もちろん先にゴールした方の勝ちだけど、どちらもゴールできなかった時は獲得ポイントの多いほうが勝ちになる。



↑爆死してもある程度進んでいれば、途中からスタート出来る。また難所にはかくしポイントがありそうだ!!

本物はテレビで放映中

イライラ棒が登場するのはテレビ朝日系列で放映されている『ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー これができたら100万円』の番組中だ。見たことがない人は是非本物の迫力に触れてみよう。

テレビ朝日系で
毎週火曜日19時
より絶賛放映中

↑こちら司会のウッチャン・ナンチャン

←真剣な表情でトライする柳沢慎吾さん。かなり難しそうだ

©1997HUDSON SOFT/テレビ朝日1997　＊画面開発中のものです

VIRTUAL 64 PROWRESTLING

nWo
EWF
Wrestling Federation
EWF Empire Wrestling

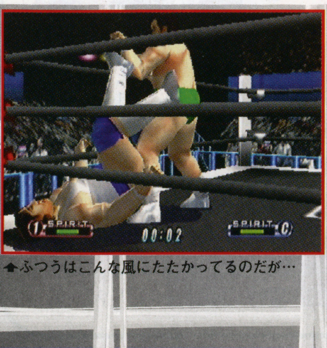
N64に波乱の予感！最強のプロレスゲーム急速接近!!

昨年プレイステーションで発売され、プロレスゲーム界に波乱を巻き起こした『バーチャル・プロレスリング（愛称バープロ）』がN64への参戦宣言を行ってから数カ月。とうとう発売日も12月19日に確定し、あとは登場を楽しみに待つだけとなった。果たして『バープロ64』の出来ってどんなもんなの？ 今月はその辺を紹介してみよう！

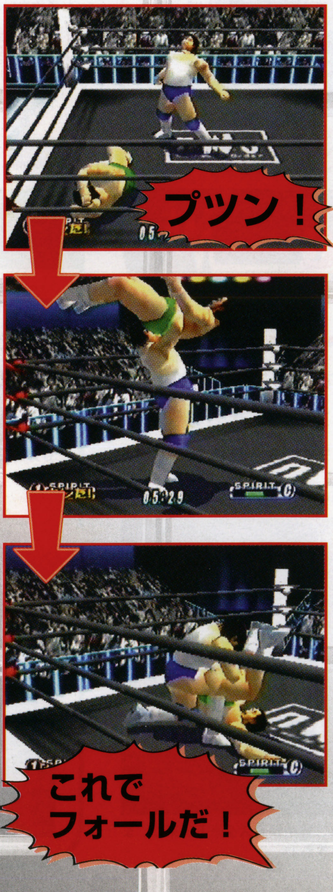
●発売元：	アスミック		
●発売日：	12月19日		
●ジャンル：	スポーツ（プロレス）		
●価　格：	6800円		
●容　量：	128M	●プレイ人数：	1〜4人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

キレればスペシャル！

このゲームの最大の特徴ともいえるのが、「精神力」の存在だ。これは、選手の闘志や怒りをあらわすパラメーターで、戦っているうちに画面隅にある「SPIRIT」というゲージがだんだんと上がってくる。そして、精神力がMAX に達した時、ゲージには「キレた！」と表示され、その表示が出ているあいだはハデで強烈なスペシャル技が出せるようになる。ちなみにこのゲームは振動パック対応だ。大技をくりだしてブルンブルンふるわせよう。

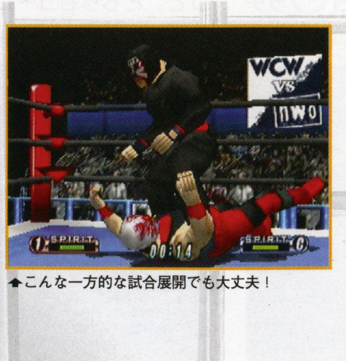

SPIRIT
00:02
SPIRIT

ふつうはこんな風にたたかってるのだが…

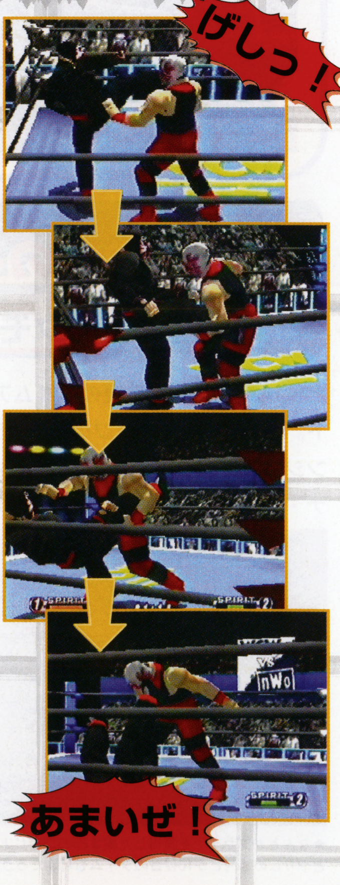

プツン！
SPIRIT
05:29
SPIRIT
これでフォールだ！

一発逆転!? 返し技！

一方的に攻撃されてやばい！とおもったあなた？ 「こりゃもうだめだ」とあきらめていませんか？ でも『バープロ64』なら大丈夫！攻撃を受けている状態でも、A、B ボタン連打で投げ技を返してくれます。さらに、相手の打撃技にタイミングを合わせてRボタンをおせば、ほ〜ら一気に形勢逆転！ これであなたも連敗脱出まちがいなし！ぜひ一度、おためし下さい！


WCW vs nWo
SPIRIT
00:14
SPIRIT

こんな一方的な試合展開でも大丈夫！


げしっ！
SPIRIT
WCW vs nWo
SPIRIT
あまいぜ！

7団体が参戦！ え？WCWとnWoも？

『バープロ64』の世界に参戦している団体は7つ。架空の団体が5つと、いまアメリカでは大人気のWCW、そして世界中をまたにかけて暴れ回る振興団体nWoだ！これらの団体を使って、各団体ごとの公式戦（nWoを除く）を行うこともできるし、団体をこえて「夢の対決」を行うこともできるぞ。

NSW/ネオ・ストロングプロレス

「プロレスこそ最強の格闘技」というスローガンをかかげ、それを実践し続ける、プロレス界のリーダー的存在。所属選手は、「はやししずお」ら14人。

EWF/帝国プロレス

「愉快かつ過激なプロレス」をモットーとする、老舗プロレス団体。きっとNSWとはライバル関係だろう。所属選手は「みたむらみつみね」ら12人。

WOU/レッスル・ユニバース

ひたすらストロングスタイルを追求し、プロレスと他の格闘技を融合したスタイルが特徴。「たかまのぶひろ」「あんどう　こうじ」ら12人が所属。

DAW/デッド・オア・アライブ

デスマッチやストリートファイトなど正当派とは方向性の違う「痛いプロレス」「邪道プロレス」を掲げる独立系団体。所属選手は「げんりゅうせいいちろう」など12人。

ILW/ろうかるプロレス

地方を中心に興行してまわる団体。また、空中殺法を得意とした「和製ルチャ団体」という側面も持つ。「にんじゃタスケ」ら12人が所属。

WCW

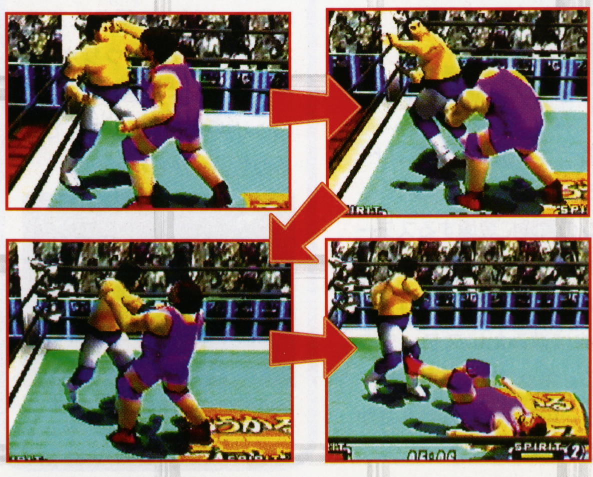
アメリカでは圧倒的な人気を誇るメジャー団体。アメリカン・プロレスの神髄を今に伝える老舗的な面もある。リック・フレアーら12人が登場

nWo

WCWに反旗をひるがえして設立された団体。いまでは世界をまたにかけて暴れ回っている。ある意味で今一番元気な団体。ハルク・ホーガンら8人が登場。

個性的な選手が78人＋α！

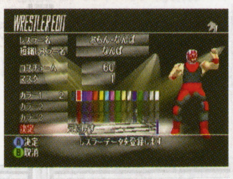
選手それぞれの個性は相当に強烈だ。たとえばEWFの「みたむら　みつむね」だったら「ローリングエルボー」などほかの選手にはない技をもっているし、アピールもこの選手独特の物だ。また、「かとうとらのすけ」という選手のキックは一度みたら忘れられない。もちろんほかの選手だって負けず劣らず個性的。そんな選手たちがなんと78人も登場するぞ！さらに、ある条件でさらに隠しキャラが登場するのだ。おまけに隠しキャラは数十人も用意されてるらしい！こいつは大変だ！



←みたむらのローリングエルボー。連続写真でみてもらおう

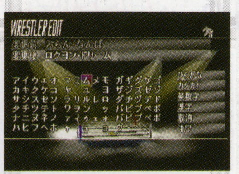
もっともっと個性を！ エディットモード

さらに、「もっと他にはない選手が欲しい！」という人のためにはエディットモードがオススメ。選手のコスチュームや名前を、自分好みに作り替えることができるのだ。自分だけのレスラーを作ろう。



WRESTLER EDIT
レスラー名　ぶらん・なんば
短縮レスラー名　なんば
コスチューム　60
マスク　1
カラー1　2
カラー2
カラー3
決定　元に戻す
Ⓐ決定　レスラーデータを登録します
Ⓑ取消

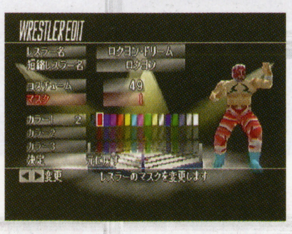
←もともとはこんな感じのレスラーでした



WRESTLER EDIT
変更前　ぶらん・なんば
変更後　ロクヨン・ドリーム

アイウエオ　マミムメモ　ガギグゲゴ
カキクケコ　ヤ　ユ　ヨ　ザジズゼゾ
サシスセソ　ラリルレロ　ダヂヅデド
タチツテト　ワヲン　ッ　バビブベボ
ナニヌネノ　ァィゥェォ　パピプペポ
ハヒフヘホ　ャ　ュ　ョ　ヴ　ー
ひらがな
カタカナ
英数字
漢字
取消
決定

→んでもって、名前を変えたりいろいろしてやるのね

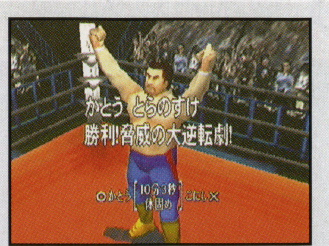


WRESTLER EDIT
レスラー名　ロクヨン・ドリーム
短縮レスラー名　ロクヨン
コスチューム　49
マスク　1
カラー1　2
カラー2
カラー3
決定　元に戻す
◀▶変更　レスラーのマスクを変更します

←はい、キミだけのレスラーの完成です！

試合終了…

どうだった？『バープロ64』、誌面ではどうしても伝えきれない部分があるんだけど、はっきりいってかなりいいゲームだよ。プロレス好きなキミも、そうでないキミも、一度はやってみる価値があると思うな。それじゃ、また！

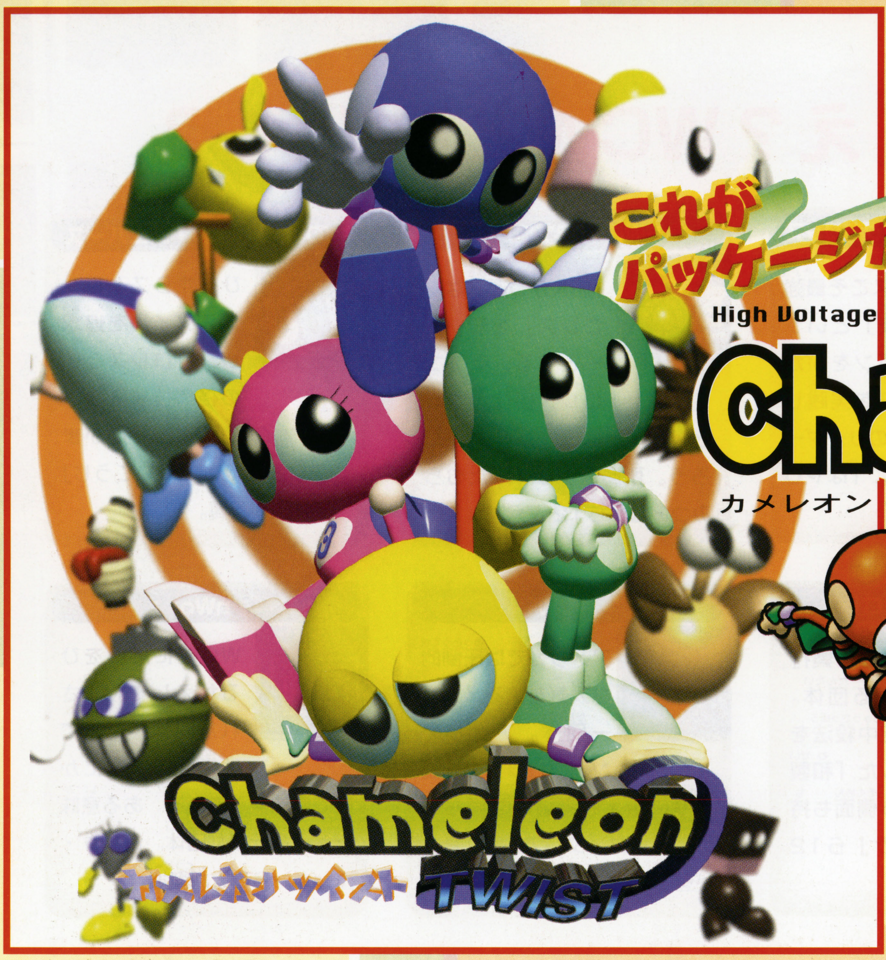


かとう　とらのすけ
勝利!脅威の大逆転劇!
○かとう［10分3秒 体固め］こにし×

↑試合がおわると、スポーツ新聞風の見出しが…

**それでは、
次回までごきげんよう！**

©1997 ASMIK/AKI©1997 World Championship Wrestling. TMHulk Hogan,Hulkmania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group.Inc.,licensed to World Championshipwrestling,Inc.All other distinctive WCW and NWO names and charactors likenesses are trademarks of World Chanpionship Wrestling ,Inc.All other names,charactors andlikenesses are fictional and not intended to resenble or be similar to any living or deceasedindividuals©1997 NWO TM



これが
パッケージだよ!!

●発売元：	日本システムサプライ
●発売日：	97年12月12日
●ジャンル：	アクション
●価　格：	6980円
●容　量：	96M
●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

High Voltage Screaming Action

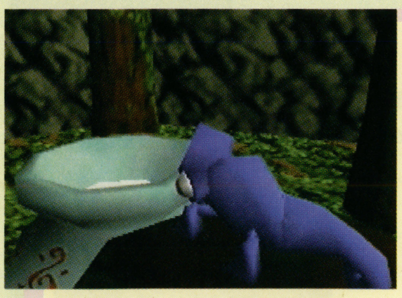
Chameleon TWIST™

カメレオン・ツイスト

◆こたつでジャングル体験ってのもいいかも

年末年始のウレしいイベント目白押し～のひとつに、カメレオンワールド体験はどーだ? 今月はついに発売のカメレオンワールドの全容を紹介。初めて読む人もばっちし理解できるはず!

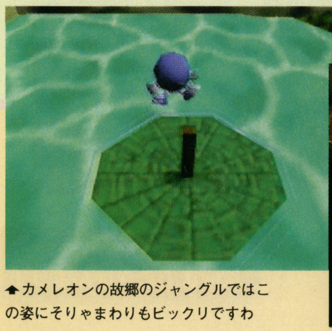
カメレオンはある日突然二本足で立っていた



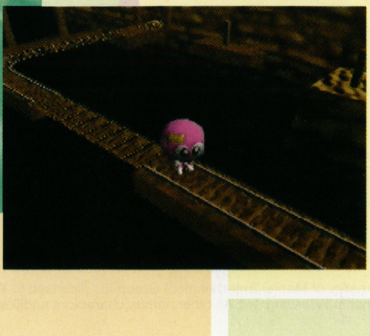
⬅ついつい好奇心からツボに飛び込んでしまったぞ

あるのんびりした午後のこと。カメレオンはジャングルでダベっていた。そこへ通りかかった1匹のウサギ。ウサギはなんとツボの中へジャンプして消えちゃった! 好奇心旺盛というか、出来心からカメレオンもついついツボの中へ。すると2本足の戦闘スタイルに変身!!動きもスピーディになったカメレオンは元の姿に戻してもらうべくウサギを探す旅に出ることになったとさ。だがカメレオンには数々の試練が待ち受けていたりする。

カメレオンワールドは不思議な世界が満載



⬆カメレオンの故郷のジャングルではこの姿にそりゃまわりもビックリですわ

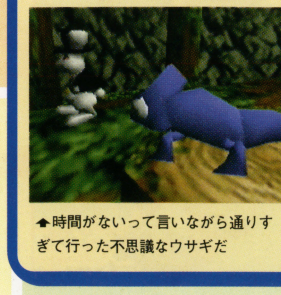


⬇カメレオンキャラも選択できる。これは女の子キャラ、リンダのデカ顔の瞬間だ

ジャングルランドにアントランド、デザートランドにキッズランド…。カメレオンの冒険に登場するステージは全部で6ステージ。スタートのジャングルランドをクリアすれば、そこから先は進みたいステージを選択できる。キッズランドではオイしいお菓子…の敵キャラがわんさか待ってるのだ。

不思議なウサギは一体何者?

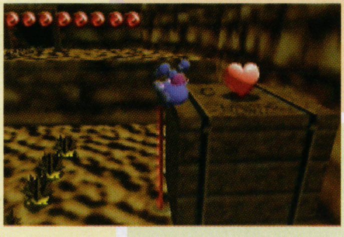
そもそもカメレオンがこんな姿になったのも、不思議なウサギのせいだった。元の姿に戻してもらうべく、このウサギを探しにカメレオンは冒険に出るんだけど、各ステージでは戦いのアドバイスのためにちょくちょく現れたりする。敵か味方か？ウサギよ、一体アンタは何者なんだ。このウサギの正体を推理してみるのもいーかもね。

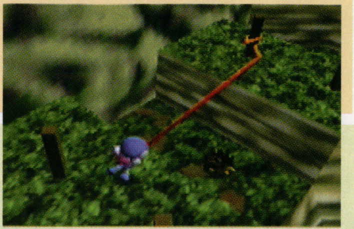


⬆時間がないって言いながら通りすぎて行った不思議なウサギだ

舌攻撃は徹底的にマスターするべし。操作はこーだ!!

カメレオンの武器はベロ、そう長〜い舌だ。敵を舌でからめ取り、向かってくるやつらにペッと吐き出すなんてカッコイーよね。高い場所も舌で高跳び、遠い場所も舌を杭に巻きつけることにより体ごと移動できたりする便利なスグレモノだ。ジャングルではなんと華麗な泳ぎも見せてくれるし、運動神経バツグンのカメレオンだぞ。


➡舌高跳び。舌で体重を支える高度な技だ

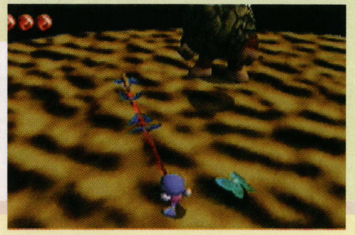

➡なんて楽なの。体ごと移動できちゃうクイック移動

クイック移動 …… Bボタンで杭をつかんだらそのままの状態にする
カメレオンが杭に引き寄せられる。遠い場所への移動に便利だ

クイック回転 …… Bボタンで杭をつかんでAボタン同時押し。回転する方向は3Dスティックで
操作は同じだけど敵に足払いをかけた場合、回転アタックという技になる

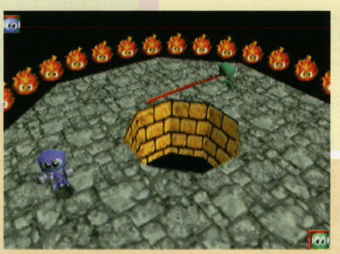
田楽アタック …… Bボタンで舌を伸ばし敵をからめ取る。
再度Bボタンを押すと、敵を吐き出せるマシンガンアタックになる

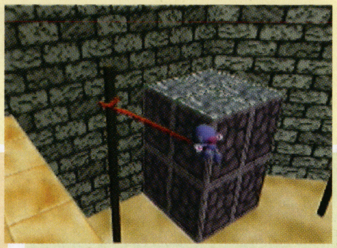
舌高跳び …… Zボタンで逆立ちしたらAボタンを押す
高い場所へとジャンプできる。さらに高い場所には助走をつけよう


⬆敵をからめ取りして吐き出す田楽アタックだ

タイムアタックモードでさらにつよ〜くなる!!

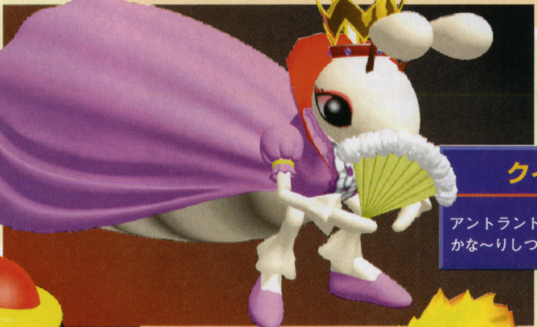
ゲーム前に技を磨きたいなら、タイムアタックがお勧めだ。技別に分かれている小部屋ではスピードや技を訓練することができる。舌の動きを自由自在に駆使できる3Dスティックさばきにも慣れておくべし。十分なトレーニングを積んでボス戦に臨もう。バトルステージではユニークキャラがたくさん登場、楽しめる要素もたくさん


⬆対戦モードでは相手をステージから突き落とすのだ


⬆クイック回転は場所移動にもかなり使える技

ボスも多彩!!アリンコにゴリラ、お菓子も敵キャラだ

各ステージのラストでお待ちかねのボスキャラをちょっと紹介。すんごく強いボスもいれば、以外と見かけ倒しなヤツもいる。弱点を見きわめて攻撃法を立てるべし。

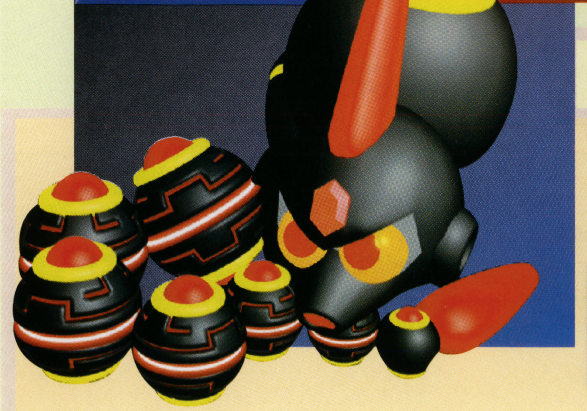


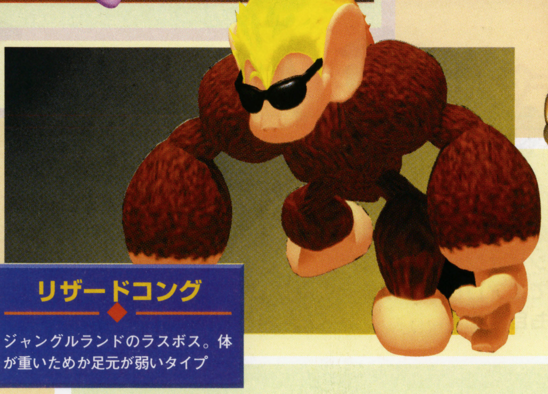
クインテラ

アントランドのラスボス。反撃はかな〜りしつこいタイプだ。

ボムドッカン

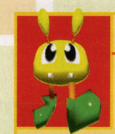
ボムランドのラスボス。見た目も不気味なヤツ。生物なのかは不明





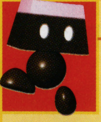
リザードコング

ジャングルランドのラスボス。体が重いためか足元が弱いタイプ



マーブルキッド

アントランド在住。足は長いがこれがアダになるのだ



チョコキッズ

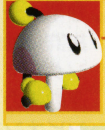
キッズランド在住。けっこー弱いというよりザコキャラ

クレミタ

ボムランド在住。ここの敵キャラは爆発するから要注意だ

スナカリ

デザートランド在住。デザートと言っても砂漠のことだよ



ホッピー

キッズランド在住。ここはお菓子キャラが多いけどコイツはどーなんだろーね

©JAPAN SYSTEM SUPPLY

AERO GAUGE
エアロゲイジ

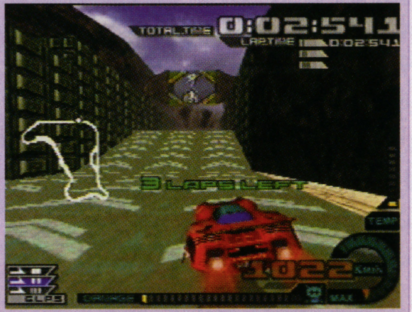
ドリフトダッシュでマッハを超えろ！

●発売元：	アスキー
●発売日：	97年12月19日
●価　格：	7800円
●容　量：	64M
●ジャンル：	レース
●プレイ人数：	1〜2人
●コントローラパック：	対応

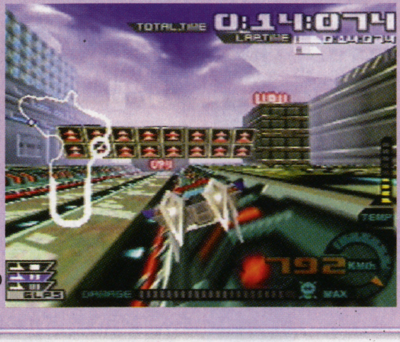
バイオリアクターを搭載し、空中走行が可能なエアロマシン。そのスピードは時速1200キロに達し、音速を軽々と超える。誰も体験したことのない超音速でのレースが楽しめるゲーム、それがエアロゲイジだ。

マシンが唸るドリフトダッシュ

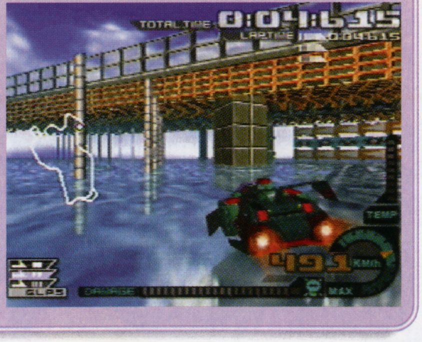
音速(時速1040キロ)を超えるスピードを体感できるエアロゲイジ。そのために使うのがこのゲームの特徴でもあるドリフトダッシュだ。上手くダッシュを決めれば、通常の300〜400キロ程度のマシンスピードが、なんと一気に1200キロまで加速するぞ。その瞬間、君はマシンと一体化し、空気を切り裂く、強烈な加速感が体感できるのだ。思わずシートベルトが欲しくなるくらいすごいスピード感だぞ!


TOTAL TIME 0:02:541
3 LAPS LEFT
1022

➡音速を超える1000キロのメーター表示。そのスピード感には誰もが圧倒されるはずだ


TOTAL TIME 0:14:074
792

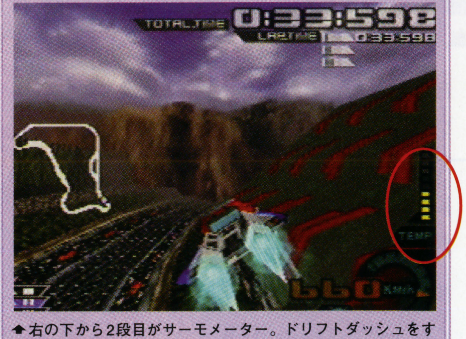
➡直線でもドリフトダッシュはできる。800キロに近いスピードでライバルに差をつけろ


TOTAL TIME 0:04:615
491

➡直角コーナーもドリフトダッシュで切り抜けよう。狭いところを無事抜けられるのか？

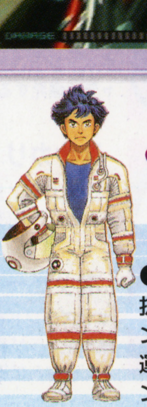
サーモメータに気を配れ！

ドリフトダッシュをするとサーモメータが跳ね上がる。それが上がりきってしまうとドリフトダッシュができなくなるので注意しなければならない。だからドリフトダッシュはレースの勝負どころで的確に使うことが大切だ。どこでダッシュするか戦略も必要になるぞ。


TOTAL TIME 0:33:598
TEMP
660

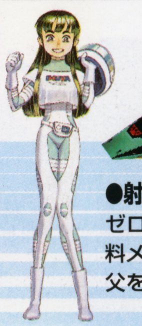
⬆右の下から2段目がサーモメーター。ドリフトダッシュをすると一定時間上がったままになる。上がり切らないよう注意！

エアロゲイジパイロット紹介



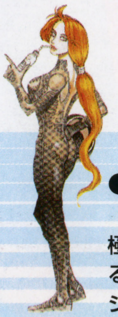
●竜　一　国籍　日本　23歳

抜群の動態視力を誇る元ボクシングチャンピオン。その優れた運動能力でエアロレースのチャンピオンも目指す



●射武　信濃　国籍　日本　17歳

ゼロのスポンサーである清涼飲料メーカー射武屋社長の一人娘。父を説得しパイロットになった



●ドロッセル　ジュンゲル
国籍　ドイツ　23歳

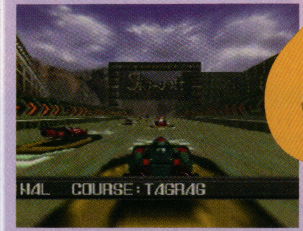
極限状態における人間心理を研究する心理学者でもある彼女はエアロマシンの開発段階から関わっている

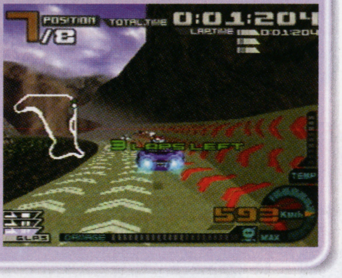
ダグラグコース＆エアロテク徹底紹介

グランプリモード最初のコースであるここダグラグの紹介とともに、エアロゲイジのテクニックもお伝えしよう。といってもレースゲームが好きな人ならすぐに慣れるはず。さあマッハのスピードを体感しよう！

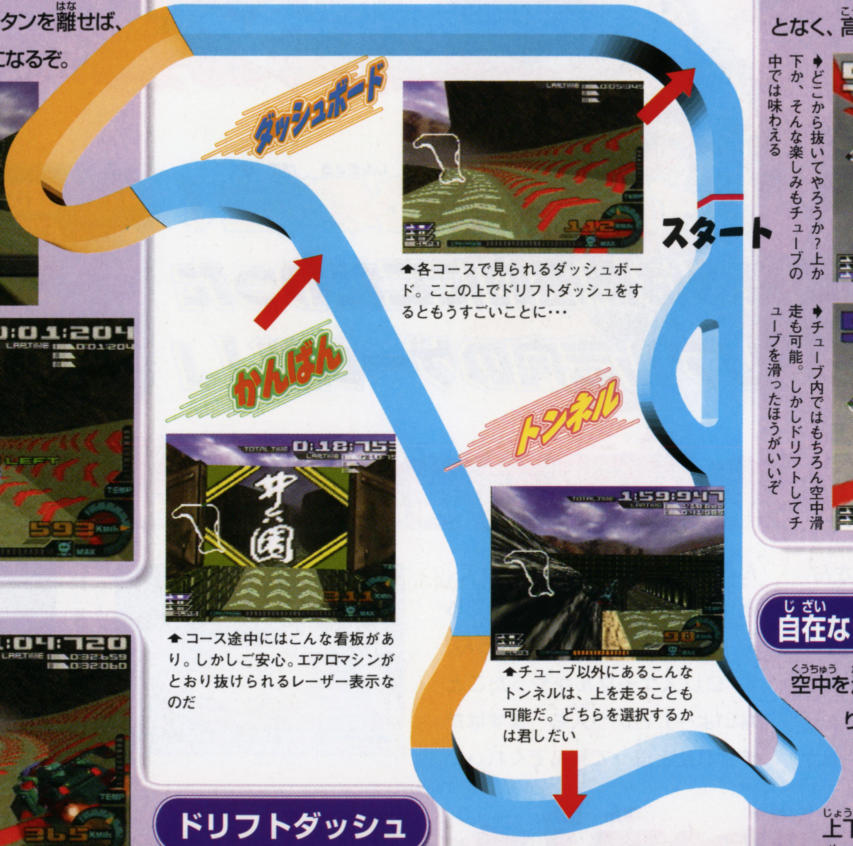
スタートダッシュ

レースゲームおきまりのスタートダッシュはもちろんエアロゲイジにもある。スタート時にABボタンを両方押しておく。そしてスタートシグナルに合わせてBボタンを離せば、一気に加速、トップスピードになるぞ。





➡スタートダッシュでやっとライバルに追いつける。ライバルたちも驚異的なスピードだ



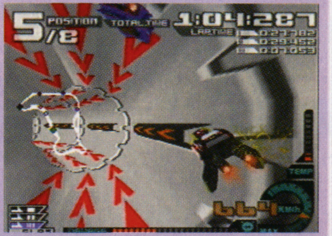
➡各コースで見られるダッシュボード。ここの上でドリフトダッシュをするとものすごいことに・・・

➡コース途中にはこんな看板があり。しかしご安心。エアロマシンがとおり抜けられるレーザー表示なのだ

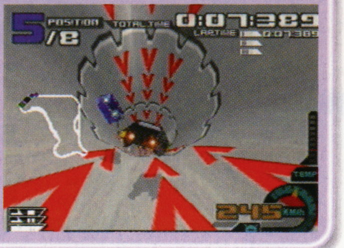
➡チューブ以外にあるこんなトンネルは、上を走ることも可能だ。どちらを選択するかは君しだい

チューブコースを利用しろ

このゲームの特徴でもあるチューブコース。左右上下どこでも走行可能だ。またこの中でダッシュすれば、マシン制御に手こずることなく、高速でかっ飛ばすことができるぞ。



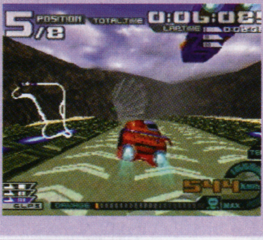
➡どこから抜いてやろうか？上か下か、そんな楽しみもチューブの中では味わえる



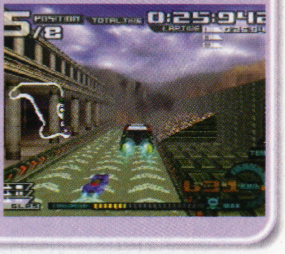
➡チューブ内ではもちろん空中滑走も可能。しかしドリフトしてチューブを滑ったほうがいいぞ

自在なラインどりでかっ飛ばせ

空中を滑走できるのがエアロゲイジの売りのひとつ。3次元空間を通るその走行ラインはとってもも新鮮で、ライバルマシンは左右だけでなく上下からもぶち抜ける。敵を見降ろしながら抜くのは、たまらない快感が走るぞ。



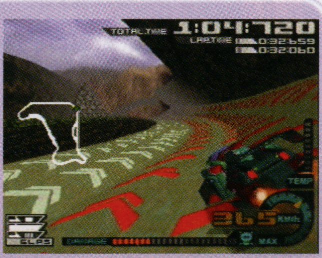
➡3次元空間ではコースをブロックするなんてことはできない。いかにスピードに乗るかが勝負だ



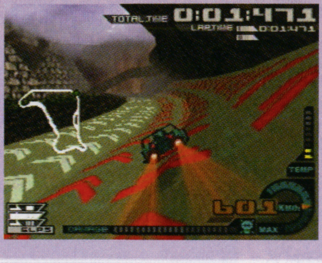
➡ドリフトダッシュで上から抜かす。こんな抜き方は今までのレースゲームにはなかったことだ

ドリフトダッシュ

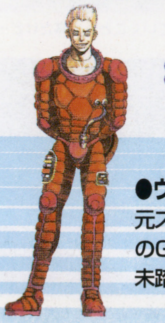
Zボタンを押して、スティックで車体を傾ければドリフトするぞ。その時にタイミングよくAボタンを押せば、ドリフトダッシュだ。さらにこのダッシュボードの上で決めれば、1000キロ超のマッハのスピードに突入するぞ。



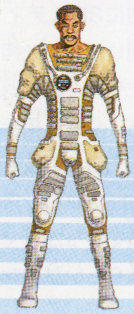
➡なかなか高度なテク。ダッシュボードの上でドリフトダッシュ。すると・・・



➡素晴らしい加速感！置き去りにされるような錯覚すら感じるぞ



●ウィル・ボニー　国籍　アメリカ　26歳
元スペースシャトルクルー。大気圏突入時のGに耐えうる強靭な肉体と精神で前人未踏の世界にのぞむ



フサハ
blacklightning

●名前不詳　国籍　ブラジル　年齢不詳
現役ブラジル空軍のパイロットであること以外は不明。なぜ軍人である彼が参加したのか。なにやら黒幕の存在が・・・

隠しマシンもあるぞ

今回はお見せすることはできないが、グランプリモードでスピードを競うライバルマシンも使えるぞ。さらにみんながあっと驚くようなXマシンまで用意されている。発売までもうちょっとだ。期待して待っててくれ！

©1997 ASCII Corp.／LOCOMOTIVE Co.,Ltd.

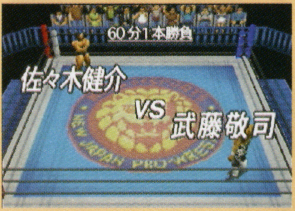
新日本プロレスリング TOHKON ROAD 闘魂炎導 BRAVE SPIRITS

ディレクター心境激白！「闘魂炎導は徹底的にこだわったリアル志向のゲームだ！」

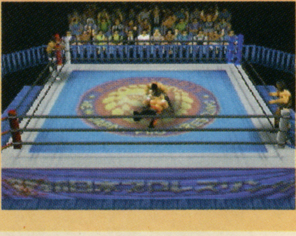
●発売元：ハドソン
●発売日：98年1月4日
●価格：6980円
●容量：96M
●ジャンル：スポーツ（プロレス）
●プレイ人数：1～4人 ●コントローラパック：対応

今月も闘魂むきだし大紹介！

プロレスゲーファンのみなさん、こん○○わ。今月も『新日本プロレス 闘魂炎導』の最新情報をお届けするページがやってきました。今回はこのゲームのプロデューサー、ハドソンの西谷栄一郎さんの直撃インタビューもあって、とってもお得なページになってるぞ！ 新日ファンの人はもちろん、「プロレスゲーなんかやったことないよ～」という人も、まずはだまされたと思って読んでくれぃ！



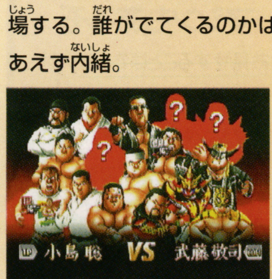
◆試合前の緊張感ただよう一瞬。リング上でにらみ合う選手たち！



◆もちろんタッグ戦もあり。コンビネーションが勝利の決めて

使える選手は何人？

ゲーム中に登場する選手はとりあえず13人。さらにある条件で、隠しキャラが2人登場するのであわせて15人。どんな選手が出てくるのかは右のリストを見て欲しい。でも、これで終わりじゃないぞ。実はもう1人、秘密の隠しキャラが登場する。誰がでてくるのかはとりあえず内緒。



◆3人の隠しキャラのうち、残された1人は一体誰だ！

最初に登場する選手

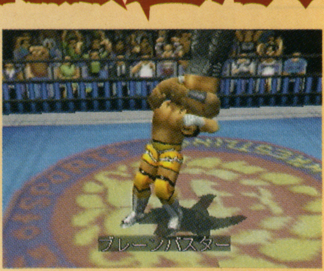
橋本真也
武藤敬司
蝶野正洋
佐々木健介
長州力
藤波辰爾
天山広吉
越中詩郎
中西学
小島聡
獣神サンダー・ライガー
タイガー・マスク
小川直也

隠しキャラ

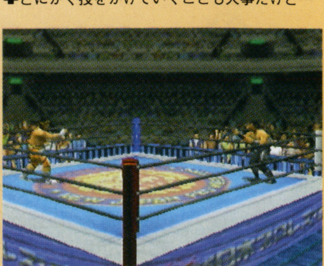
グレート・ムタ
パワーウォーリアー
そして、謎のキャラ…

リアルな攻防が魅力！

とにかくリアルさに思いっきりこだわった本物志向のこのゲーム。プレイ中の雰囲気は実際の試合そのものだ。それを盛り上げているのが「返し技」というシステム。相手の技を読んで、相手と反対方向に3Dスティックを入れながら同じボタンを押すと、相手の攻撃を受けとめて返し技をしかけるのだ。やはり相手の技を受けとめた上で自分の技を返していくという攻防はプロレスの醍醐味だ。返し技をしっかりマスターしてプロレスらしい試合を展開しよう。



◆とにかく技をかけていくことも大事だけど…



◆相手の出方を冷静に観察することも大事なのだ

ディレクターの西谷さんに直撃インタビュー！

毎月徐々に明らかになる『闘魂炎導』の全貌。我々取材班はさらにこのゲームについての理解を深めるべく、ディレクターの西谷衆一郎さん、そして広報の藤原伸介さんへの直撃インタビューを行ったのであった！

ディレクター
西谷 衆一郎さん

広報
藤原 伸介さん

●レスラーの動きはモーションキャプチャーというわけではないですよね。

西谷：実際に機械をつけてはやってないです。だいたい試合のビデオをみながら、デザイナーさんが作ってます。

●音声データというのは実際の試合から採ったんでしょうか？

藤原：基本的には会場に行って、試合前に実際の選手にしゃべっていただいて声を採りました。長州選手については試合前に採れなかったんで、試合中に録音して、それをサンプリングしたんですよ。

●レスラーの個性って具体的にどんなところにでてくるんですか？

西谷：選手のパラメーターとしては、まず耐久力っていうのがあって全選手一緒なんですよ。それに対して各技の与えるダメージっていうのが違うんです。そういったパラメーターは変えていきます。だけど、たとえば橋本とライガーだったらJrヘビーとヘビーの違いで、たぶん橋本の方が強いはずなんですよ。でもそれをはっきりしちゃうと戦えなくなっちゃうんで、あんまり大きな差はつけてません。逆に、コンピューターの攻めかたとかはそれぞれはっきり個性を出してます。

●その辺の個性の出しかたはスタッフのみなさんのこだわりですね。

西谷：あと、もうひとつこだわったのは、いままでのプロレスゲームでは決め技とか試合の最後に出るような技でも、多少コマンドは難しくても試合の最初に出せるじゃないですか、それはやりたくなかったんで、相手のダメージが大きくて、起こしても大きくフラフラしてる状態じゃなきゃ出ない技とかがあるんですよ。だから、おなじキーの入力でも後半だと違う技が出ます。なるべく実際の試合と同じ展開になるようにできる限りのことはやったという感じですね。それから、今回自信があるというか、新しいことをやってるんですけど、返し技のシステムがあって、あれでプロレス的な駆け引きがうまく出たんじゃないかなと思います。プロレスってある程度相手の技を受けてやるってのがあるじゃないですか。そのへんの試合の駆け引きがでたんじゃないかな。

藤原：ゲームも終盤にさしかかって、返し技の攻防になると大変なことになりますよ。

西谷：でも、返されるとわかってても、ここはラリアットだろっていうのはありますよね。そこでぼくとかはそのへんこだわっちゃうんで、こだわってない人間と戦うと負けちゃうんです。でも、逆に知ってる人とやると、すごくプロレス的だったりするんですよ。「その技出させてやるよ。そのかわり次は俺が返すよ」とかね。

●見えない約束みたいなのはありますよね。「ここはこれ出さなきゃ！」みたいな。

西谷：「ジャーマンでフォールしたりして勝っちゃいかんぞ」とかね。「そのまえにムーンサルトしなきゃ」って（笑）。

●一応見せる技は全部見せてからですよね。

藤原：ほんとはそこまでこだわって遊んで欲しいんですけどね。昔からプロレスゲームやってて思うんですけども、相手のことを全く考えずに、ただ相手を倒すためだけにゲームするっていうのは違うだろうって思ってたんですよ。

●『闘魂炎導』はその辺がうまく再現できるゲームであるっていうことですか？

西谷：っていうのをなかなか理解してくれる人がいないんですよ（笑）。でも、そういう意味ではプロレスラーの気持ちが分かるゲームですよね。プロレスってのも勝とうと思って、目に見えない約束を守らないでやれば勝てるんじゃないかな。でも、それをやっちゃうともう、プロレスじゃない。だけど、それは決して八百長なんていうことじゃない。というのがわかってしまうこのゲーム（笑）！

●ベルトの価値を高めるっていうのは？

西谷：IWGPを勝ち進んでいくと最終的にベルトがもらえます。もらったときにはベルトの点数は10点です。その先に何があるかというと、最初にもらえるベルトは、この春にデザインが変わる前の、古いIWGPのベルトなんですよ。だけど、防衛を重ねたりして点数を稼いで500点に達するとベルトのグラフィックが今のに変わるんです。だから対戦するときに「あ、君のベルトは古いね」とかいえたりするわけですよ（笑）。ちなみにダブルタイトルマッチではベルトが2本になるわけじゃなくて、奪ったベルトの点数が移動します。

●闘魂ロードを「炎導」にしたのは何か理由があるんですか？

西谷：最初は「闘魂伝承」っていう橋本が背中に書いてたタイトルでいこうと思ってたんですけど、橋本が「猪木さんから卒業だ」って闘魂伝承じゃなくっちゃったから（笑）。それに「道」っていうイメージが作りたかったんで。

●ユーザーへのメッセージをお願いします

藤原：この『闘魂炎導』を買ってぜひともプロレスを知って欲しいですね。それから、選手の扱いになれたら他の友達の戦い方にも注意して戦えるぐらいのレベルになってほしいです。

西谷：リアルなところにこだわって作ってます。技の数とかも多いんで、テレビや会場で見た技はおそらく全部再現できるようになってますんで、各選手全部の技を見るぐらいにやりこんで楽しんで欲しいですね。

●どうもありがとうございました！

質問コーナー 場外編！

ここで読者からの質問を西谷さんにぶつけてみた！　今回の質問を送ってくれたのは愛媛県の闘魂野郎くん（15）！　たくさんの質問をありがとう！

まだ勝負はついてねえぞ！
読者の質問にも答えてもらうぜ！

⬆ハガキをもって
挑戦するもっちーに対して、悠然とかまえる西谷さん！

●小川直也が柔道着を脱いだらゲームでも脱ぐんですか？

西谷：こっちから新日さんのほうに「小川選手が柔道着を脱いだら何を着るんだ？」っていう質問はしたんですよ。そしたら「まだ決まってない」って。どう考えても間に合わないですね（泣）。

●入場音楽は入るんですか？

西谷：全部本物を使えたわけじゃないんですけど、使える曲は全部入ってます。どうしても長州力の「パワーホール」は入れたかったんですよ。発売が1月4日で、長州選手の引退の日ですから絶対に入れないと。

STOP THE nWo STOP
THE nWo
1997/11/5

➡某所で取ってきたプリクラ

というわけで、ディレクター直撃インタビュー、どうだった？　次回はさらにスゴイ内容が待っているから、楽しみにしててね！

来月は **IWGPヘビー級王者 佐々木 健介選手にインタビュー！**

サンプルロム、到着!!

スーパーロボットスピリッツ

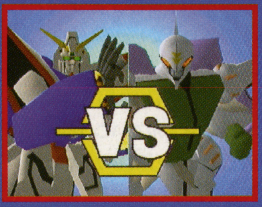
人の命は尽きるとも、不滅の力『スーパーロボットスピリッツ』!

発売がのびて、ファンは涙ボロボロ状態の『スーパーロボットスピリッツ』。今回はサンプルロムが編集部にやってきた。というわけで、その中味を紹介しちゃうのだ!

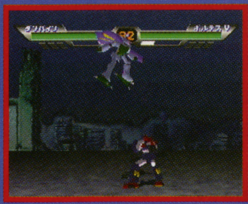
●発売元:	バンプレスト		
●発売日:	98年春		
●ジャンル:	3D対戦格闘		
●価　格:	7800円		
●容　量:	128M	●プレイ人数:	1～2人
●振動パック:	対応	●コントローラパック:	非対応

開発度は50%!!

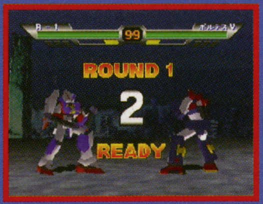
今回編集部に届いたロムは、開発度50%のもの。だから完成バージョンまではまだまだってな状態だったんだけど、基本的なシステムはかなりの部分まで できあがっているようだ。



← ロボットセレクト画面。今回のロムに新しく入っていた2体



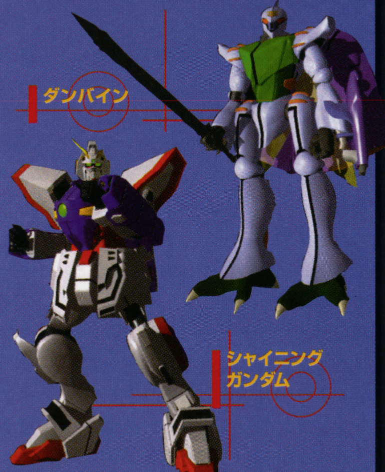
← 空中に浮かぶダンバイン。空対地の攻防も楽しみだ



← 対戦開始!「レディ・ゴー!」と叫ぶのは、あの秋元羊介さん!

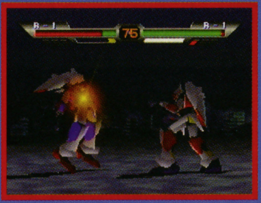
4体のロボット、そのパワーは!?

今回動かせたキャラは4体。ゲームショウで紹介されたバージョンに入っていたボルテスVとR-1に加えて、ダンバインとシャイニングガンダムが入っている。この2体については残念ながらまだまだ制作中っていう感じで、技もそんなに出せる状態ではなかった。完成度が上がったときにはどんな技を見せてくれるかが楽しみだ。

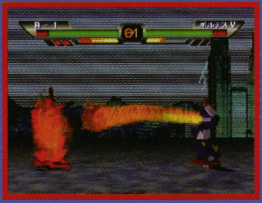


鍛えた技で地球を救え!

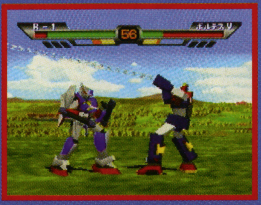
各ロボットの動きや技は、原作のアニメをかなり忠実に再現しているぞ。ちなみに、技の使い方は方向キーとCボタンによるコマンド入力方式だ。このゲームではCボタンは「スピリッツボタン」として使われる。「スピリッツ」とはロボットのエネルギー源のようなもので、ライフゲージの下にある小さなゲージで表される。必殺技や、先月紹介した「スパーク」を使う時には、行動に応じて決まった量の「スピリッツ」が必要だ。



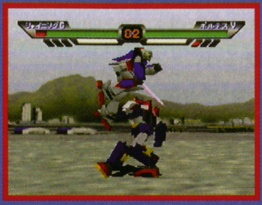
← 相手を弾き飛ばす「スパーク」があるのもこのゲームの特徴



← こちらはグランドファイヤー。中段ガード不能の強力な技だ

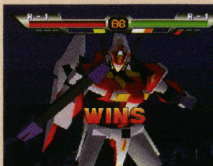


← でたあ!チェーンナックル!空中の相手を引きずり落とす!



← シャイニングガンダムのビームソード唐竹割り!

今回はどうだった?



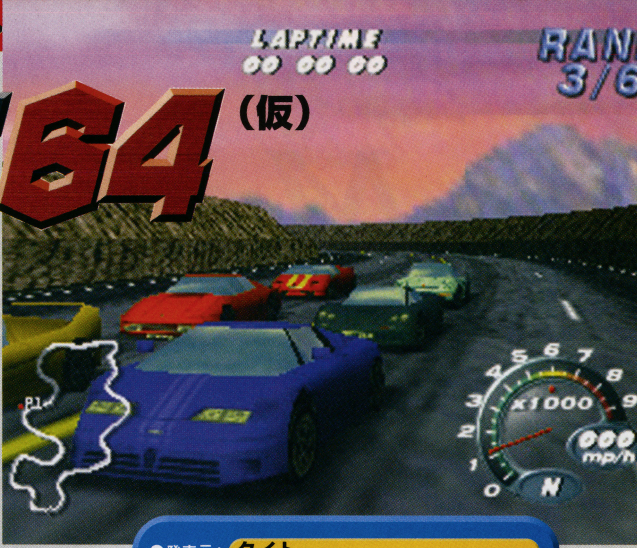
← 2PカラーのR-1の勝ちポーズ

と、いうわけで、今月はここまで。え?今月は先月に比べて物足りないって?まあまあ、発売まではまだ間があるんだし気長にいこうよ。ねっ!

それではまた!! ばいばい

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©東映 ©BANPRESTO 1998

ランボルギーニ64（仮）


LAPTIME
00 00 00
RANK
3/6
x1000
000 mp/h
N

フランス直輸入のレースゲームだぜ!!

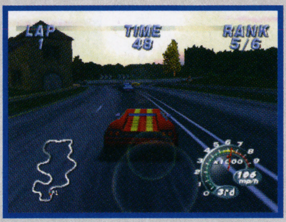
丁度小学生の時にTVで『スーパーカークイズ』ってのがやってたんだけど、そこでのヒーローと言えば、やっぱランボルギーニカウンタック。まだ日本にスポーツカーなんて呼べるような車が少ない時代に、ランボルギーニは僕らの憧れの夢のスーパーカーだったわけだ。そのランボルギーニをかっ飛ばしてレースできるという、まさに大人の夢をかなえてくれるようなゲームが登場。フランスはタイタス社制作、タイトー販売のこのソフトで夢を走らせようぜ!!

●発売元：	タイトー
●発売日：	98年3月予定
●ジャンル：	レース
●価　格：	未定
●プレイ人数：	1～4人

ランボルギーニでぶっ飛ばせ!!

遊べるモードは4種類だぜ!!

ゲームのモードは「アーケード」「チャンピオンシップ」「シングルレース」「タイムトライアル」の4種類。どれも気軽に楽しめそうなのでレースファンならおさえておいた方がいいぞ。

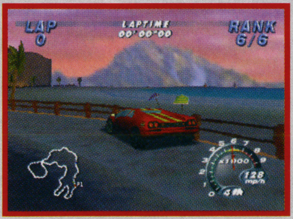

LAP 1
TIME 43
RANK 5/6
3rd

←あこがれのランボルギーニで公道やサーキットをぶっとばせる快感を味わおうぜ

メチャかっこいいレースシーンがいいぞ!!

ビーチでひといき

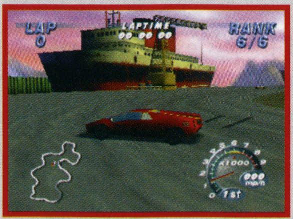
このゲームにはピットスポットがあってタイヤ交換と給油ができるんだけど、こーいう景色のいいところでストップしたいよね。


LAP 0
LAPTIME 00'00"00
RANK 6/6

←道路沿いに止めてランボルギーニから眺めるビーチ。かーっ、気分いいなぁ

港でお船発見

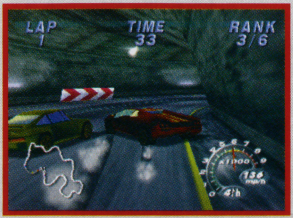
レース場所も多種多彩。高価な車だから、港でぶっ飛ばして海に落ちちゃわないように、なんてドキドキしちゃうかも。


LAP 0
RANK 6/6
1st

←ガガッと曲がった眼前に巨大な船が。一体どこでレースしとりますの？

トンネル内で爆走!!

トンネルだってレースは燃えます。抜きどころをおさえて上位ポジションを狙わないとね。目指すはチャンピオンだぜ!!


LAP 1
TIME 33
RANK 3/6

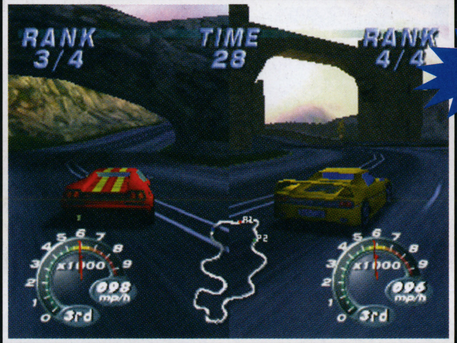
←当たりそうだけど、すれすれにかわしてぶっ飛ばす。俺がトップだぜ

もちろん対戦可能!!勝負をつけようぜ!!

●2つの画面で対戦できる。君はどっちだ!!

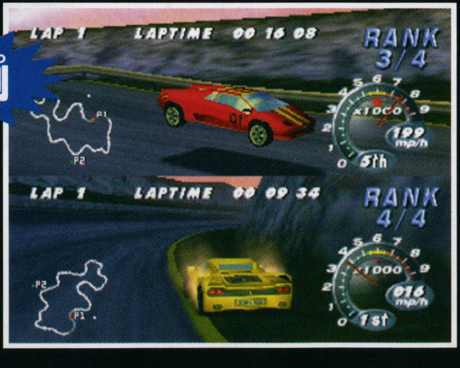
プレイ人数は1人～4人。もちろん白熱の4人対戦も用意されているぞ。また2人対戦画面にも注目!!分割画面が2種類用意されているんだ。つーことは好きな画面で対戦できるってことなのかな？だったら君はどっちの画面でプレイする？

タテ分割


RANK 3/4
TIME 28
RANK 4/4
3rd
3rd

←これはタテに画面を分割した対戦画面。となりの人の画面が結構気になっちゃうかも。でも両画面にスーパーカーが並ぶのも圧巻かも

ヨコ分割


LAP 1
LAPTIME 00 16 08
RANK 3/4
5th
LAP 1
LAPTIME 00 09 34
RANK 4/4
1st

←これはおなじみの上下2分割画面。コースの先もよく見えそうでやりやすいかも。上にカウンタック、下にディアブロなんてすごすぎるよね

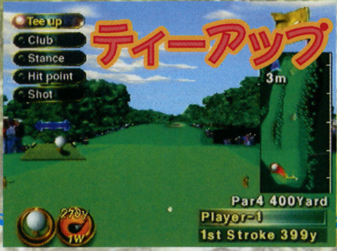
©TITUS-1997/TAITO CORP.

最新ロムをプレイしたぞ

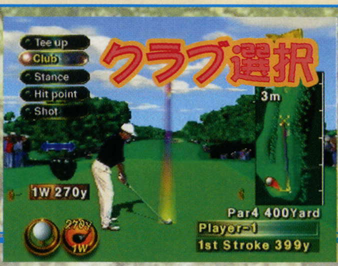
MASTERS '98
～遥かなるオーガスタ～

●発売元：	ティーアンドイーソフト
●発売日：	12月19日予定
●ジャンル：	スポーツ（ゴルフ）
●価　格：	7980円予定
●容　量：	128M
●プレイ人数：	1～4人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	対応

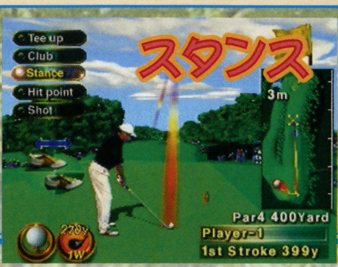
流れるようなスイングの再現が見事!!


ティーアップ
Tee up
Club
Stance
Hit point
Shot
3m
Par4 400Yard
Player-1
1st Stroke 399y

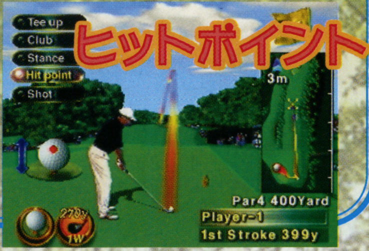
⬆ボールの落ち場所やたますじ、風の方向と強さを良く考えてからティーアップの位置を決めよう


クラブ選択
1W 270y
Par4 400Yard
Player-1
1st Stroke 399y

⬆使えるクラブは全部で14本。このカセットではキーンというメタルサウンドが気持ちよかった

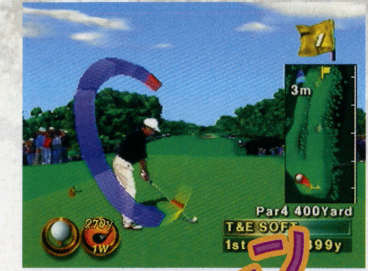

スタンス
Par4 400Yard
Player-1
1st Stroke 399y

⬆スタンスを変えてボールの軌道を変える。画面はクローズに構えてフックをねらう（だけ？）

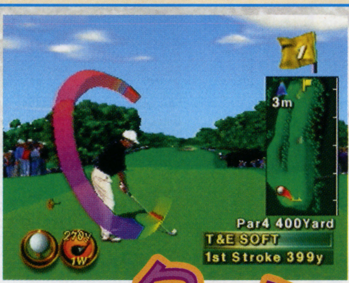

ヒットポイント
Par4 400Yard
Player-1
1st Stroke 399y

⬆ボールを打つ位置で弾道が変わっていく。画面では風に負けない低い弾道で打つ（つもり？）

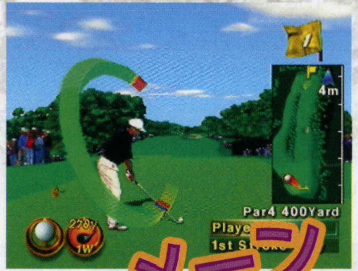
ショットはタイミング良くAボタンを押すだけ


3m
Par4 400Yard
T&E SOFT
1st Stroke 399y
ターン

⬅メニューでショットを選んでAボタンを押せばこの画面が現れる。シリーズではおなじみパワーゲージだ。トップの位置とインパクトの瞬間を決めるだけでOKだ

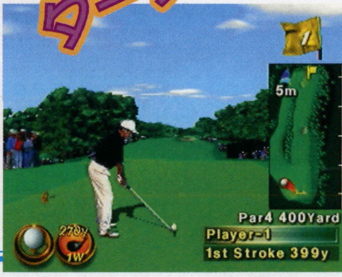

3m
Par4 400Yard
T&E SOFT
1st Stroke 399y
ターン

⬅ゲージの中をバーが上下に動き始めたら、Aボタンで決定。バーが振れるほど強いボールが打てる。ただし先端の赤い部分で決定するとインパクトが難しくなるぞ

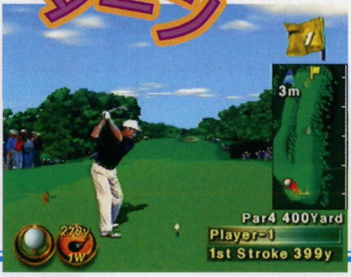

4m
Par4 400Yard
メーン
のほうが好きなんです

⬅バーが下降を始めたらインパクトゾーン（黄色の部分）でタイミング良くAボタン。赤い帯がボールの中心位置なのでここでバーをうまく止めればナイスショットだ

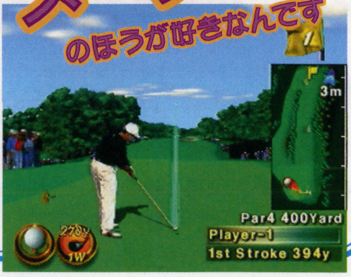
➡ピッタっと決まったアドレスの構え。アドレスに入る前のキャラの動きやしぐさがみごと。実際にゴルフをやっている人なら思わずニコッとするはずだ


5m
Par4 400Yard
Player-1
1st Stroke 399y

➡トップの位置（パワーの決定）は使っているクラブの飛距離を考えて決定しよう。残りの距離にあわせて、バーの位置を微妙に調整してピンを狙うのがコツ

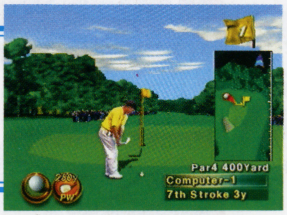

3m
Par4 400Yard
Player-1
1st Stroke 399y

➡ボールの飛ぶ方向や飛距離はすべてインパクトの瞬間で決まる。バーが赤い帯の上でうまく止まればまっすぐ。手前だとフック、先だとスライスになるぞ


3m
Par4 400Yard
Player-1
1st Stroke 394y

こだわりのアプローチ

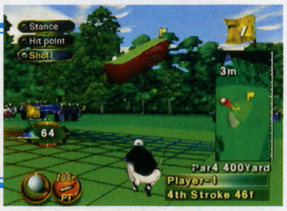
このゲームのウリのひとつがアプローチ。ピッチショット、ランニングショット、ロブショットの打ち分けが可能。＊はみだし解説


Par4 400Yard
Computer-1
7th Stroke 3y

⬅状況に応じてアプローチを打ち分けよう。障害物がなければ転がすほうがミスがない

慎重にラインをよめ

「ガラスの上でボールを打っているよう」とも言われる、難易度が高いオーガスタの高速グリーン。君はこのラインを読み切れるか!!


Stance
Hit point
Shot
3m
64
Par4 400Yard
Player-1
4th Stroke 46f

⬅本当に難しいオーガスタの高速グリーン。下りのラインでは本当にそっと触るだけだ

タイガーわたるのちょっと一言

⬆女性の手を握るよりもゴルフクラブを握るのが好きという自称シングルの副編集長

まだ開発中で完成版ではないけれど、ゴルフゲームの老舗だけあってツボを押さえたセンスの良さはさすが。キャラクターの動きは本当にリアルだし、思わず納得するしぐさやゴルファーならではのくせもうまく表現されている。クイックスタートを選べば細かい設定は省いてすぐに遊べるので、私のような待ち時間がきらいなイラチにはピッタリだ。今回のバージョンでは実況がほとんどなかったのがちょっと残念だ。

＊**はみだし解説** ピンまでの2/3打って、1/3転がる標準的な打ち方がピッチショット。低い弾道で転がす打ち方がランニングショット。高い弾道でダイレクトにピンを狙うのがロブショット。

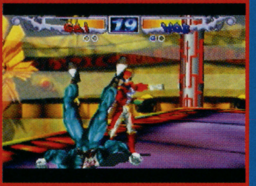
©T&ESOFT,inc.®LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB
＊画面はすべて開発中のものです

デュアルヒーローズ
DUALHEROES

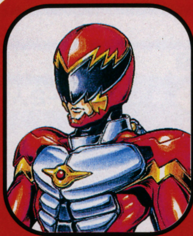
●発売元：	ハドソン
●発売日：	12月5日
●価　格：	6980円
●容　量：	未定
●ジャンル：	3D対戦格闘
●プレイ人数：	1～2人
●コントローラパック：	対応

全キャラの特殊技公開

今回は全キャラの特殊コマンド技を紹介しよう。特殊コマンドとは、コマンド入力ででる特殊技、リーサルチェンジ技とは、ガードボタンを連打して「変身」した後に出せる技。コンボとはタイミング良くボタンを押すと出る連続技だ。でも、今回紹介する以外にも技はあるらしいぞ。いろいろと試してみよう。


⬅その他、各キャラに共通する基本技などは先月号を参照しよう。写真はガイのマーズボム

ガイ



特殊技

ガイラリアット	↓⇧P
ドラゴンアッパー	⇩P+K
マーズボム	G+K
ヒーローキック	↓⇧K
ダイビングクロス	↻P
ウィングスピン	P+K
コロニー落とし	⇐G+P

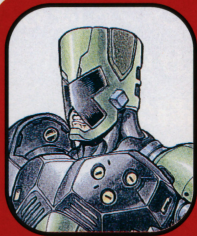
リーサルチェンジ

バーニングパンチ	GGP
バーニングキック	GGK

コンボ

スペースシャトル	⇒PPPKK
マーズアタック	PPKP

グン



特殊技

ボディーアッパー	⇒P
ボディーハンガー	⇒G+P
メリーゴーラウンド	↺G+P
アックスボンバー	↩P
グンロケット砲	⇒P+K
ボーンクラッシュ	⇐G+P
豪快クラッシュ	↻G+P
ジャンピングニー	←⇒K

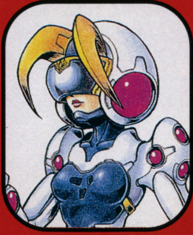
リーサルチェンジ

パワーゲイザー	GGP

コンボ

アイアンマッスル	⇒KKPP
ベルクレオパルドン	⇒PKK

ハナ



特殊技

朝顔	⇐P
背負い投げ	G+P
極楽蜻蛉	⇒G+P
鬼百合	⤴P
御免あそばせ	⇐K
おいでよ	GP
向日葵	↻G+P
巴投げ	⇒G

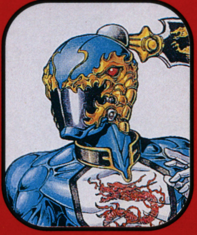
リーサルチェンジ

花吹雪	GGP

コンボ

百花繚乱	P⇩KP
森羅万象	PKKPK

ホウ



特殊技

昇り竜	⇐
踵落とし	⇧K
白虎殺	G+P
老猿殺	⇐G+P
双尾蹴	↓⇧K
サマーソルト	P+K
念動力	↺G+P
幻想殺	↻G+P

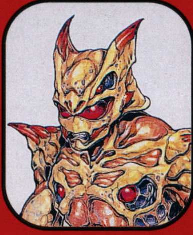
リーサルチェンジ

青龍球	GGP

コンボ

三面六背	PK⇒KK
四面楚歌	PKPK

ジュウ



特殊技

アゴアゴ	⇩P+K
ゲコゲコ	⇙P+K
タカイタカイ	⇩G+P
ウッキッキー	⇒G+P
ビュンビュン	走りながらP
サマサマ	P+K
ギリギリ	⇐G+P

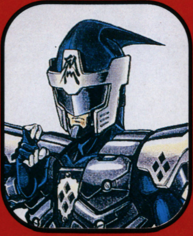
リーサルチェンジ

ギタンギタン	GGGP
シッポッポー	GGK

コンボ

ジャングルスコール	PKK
デザートハリケーン	⇒PPPK

レツ



特殊技

露払い	⇧P
転馬脚	⇩P+K
小手先	⇩G+P
飛燕宙	G⇒
蝉時雨	P+K
旋風脚	⇐P+K
抹鉄砲	⇒G+P
鷹卍	背後から↺G+P

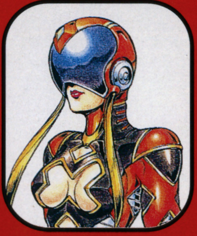
リーサルチェンジ

笹隠れ	GGP

コンボ

百鬼夜行	⇐PPKP
跳梁跋魃	KPPKP

クモ



特殊技

カマンベイビー	⇧P
テイルビート	GGK
コンコルド	⇒G+P
タンゴノワール	↻G+P
バックファイアー	↓⇧K
レッグウィング	G+P
死のランバダ	↶G+P

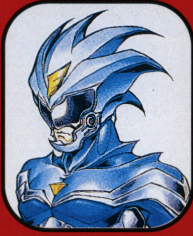
リーサルチェンジ

フラッシュダンス	GGK
ネットバリア	↷G

コンボ

アンドゥトロワ	PKK
ラブイズオーバー	⇒P⇒P⇒P⇒P

ゼン



特殊技

ピストン	⇒P
スピードキック	⇒K
トマホークホイップ	⇒G+P
フェイスクラッシュ	⤵G
フリーズアッパー	⇩P+K
ゾギーラキック	↶K
トルネードドライバー	↷G+P
ゾギーラスイング	背後から⇐G+P

リーサルチェンジ

ブリザード	GGK

コンボ

ブルーインパルス	PKP⇐P
スピードサーキット	P⇐KKK

＊コマンド表で「←」はその方向に短く入力、「⇒」は長く入力を表します。各コマンドはキャラクターが右向きの時です。

©1997 HUDSON SOFT

SPACE DYNAMITES
スペースダイナマイツ

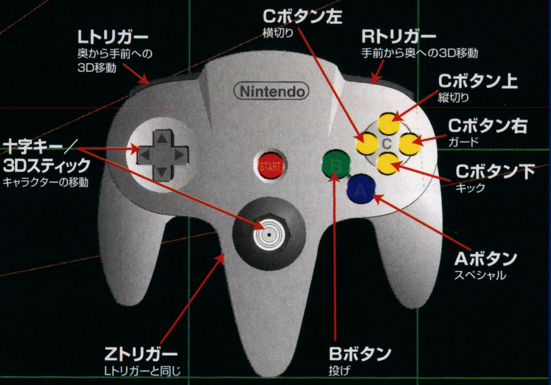
人間、エイリアン、正体不明の謎の生物――。

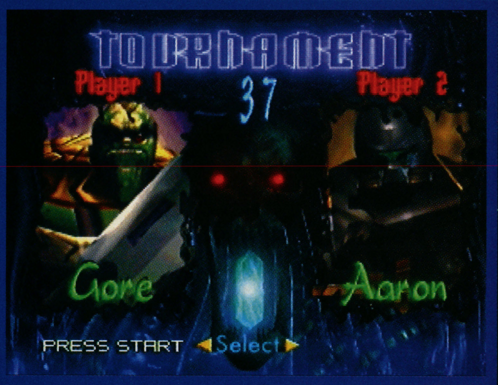
強大なパワーを秘めた石
「プライムエレメント」をめぐる
戦いが繰り広げられる!!
武器系対戦格闘ゲーム。

●発売元：	ビック東海		
●発売日：	未定		
●ジャンル：	3D対戦格闘		
●価　格：	未定	●プレイ人数：	1～2人

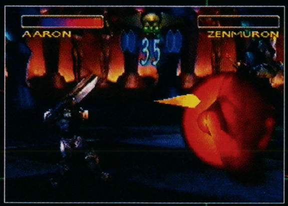
発売に向けて操作系の予習をしよう!

武器を手にしたキャラクター達がぶつかりあう対戦格闘。それが『スペースダイナマイツ』だ。攻撃の基本は、横切り、縦切り、キック、投げの4つ。そのほかに、コンボや軸ずらしなどがある。防御は、ガードボタン方式だ。ちょっと変わっているのは、飛び道具などの専用ボタン(スペシャル)があること。コマンド+スペシャルで飛び道具が出たりする。多少操作感覚にクセがあるけど、このページで予習しておけば大丈夫!?


Lトリガー
奥から手前への3D移動
Cボタン左
横切り
Rトリガー
手前から奥への3D移動
Cボタン上
縦切り
Cボタン右
ガード
Cボタン下
キック
十字キー／3Dスティック
キャラクターの移動
Aボタン
スペシャル
Zトリガー
Lトリガーと同じ
Bボタン
投げ
Nintendo
START

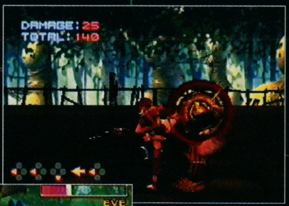

TOURNAMENT
Player 1
37
Player 2
Gore
Aaron
PRESS START
Select

⬆キャラクターの特徴を十分に活かせるキャラクターを選択しよう。ボスキャラを含めて全10人だ


AARON
35
ZENMURON

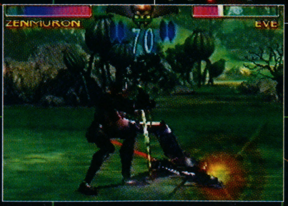
⬆人間代表アーロンの跳び道具。手に持ってる武器で殴るは撃つはのおおはしゃぎ

⬇「プラクティスモード」でコンボなどの練習ができる。入力コマンドも表示

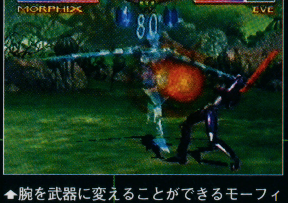

DAMAGE: 25
TOTAL: 140

MORPHICKS
モーフィックス

光エネルギーの生命体。
身体を自由に変形させることができる。
刃物に変形した腕が武器。


ZENMURON
70
EVE

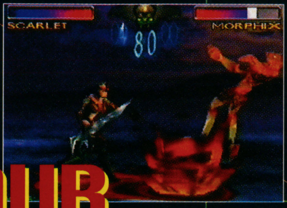
⬆「↑、↓+▲」でできるダウン攻撃。ゼンムロンの血塗りの刀が襲いかかる


MORPHIX
80
EVE

⬆腕を武器に変えることができるモーフィックス。写真はコマのように回転する攻撃

SCARLET
スカーレット

軽く、キレ味の良い
ドラゴンスレイヤーが武器。
女帝となる野望を抱いている。
27歳。


SCARLET
80
MORPHIX

⬆スカーレットの必殺技がヒット。軸をずらして攻撃を避けることもできる

BEAT YOUR ENEMIES!!

©KRONOS™ ©DIGITAL ENTERTAINMENT INC.

HEXEN™

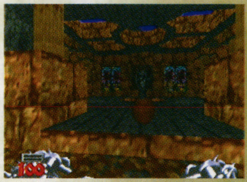
●発売元：ゲームバンク
●発売日：12月18日
●価　格：6800円
●容　量：64M
●ジャンル：3Dアクション
●プレイ人数：1～4人　●コントローラパック：対応

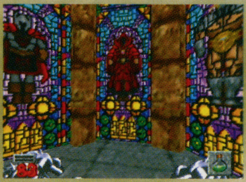
…異世界より現れ、人間界を破壊し尽くそうと企む邪悪なる魔術師「コラックス」。彼の野望を砕くために勇者たちは立ち上がった。しかしその前に情報を集めなくてはならない。そこで勇者たちはクダンミナミの地に住む年老いた賢者のもとを訪れた…

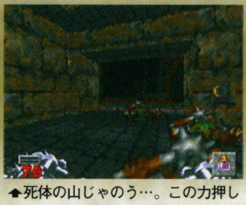
老賢者、コラックスの要塞について語る

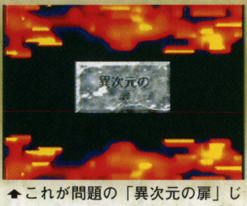
広大な要塞を探索するには…

コラックスは、30ものマップがある広大な要塞でお前さんたちを待ちかまえておる。奴と戦うまでには、多くの罠や手下どもの妨害をくぐり抜け、次のマップへの「扉」を探し出さねばならぬ。


⬆ここがスタート地点。まずは正面のツボを思いっきり力を込めてぶんなぐってみることじゃ


⬆なかなか手の込んだステンドグラスじゃが、見とれていてはいかんぞ。とにかくぶちこわすのじゃ


⬆死体の山じゃのう…。この力押しゴリ押しこそ洋ゲーテイストじゃ（注：たぶん違います）

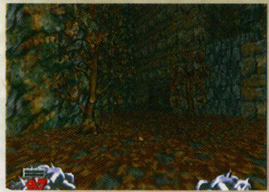


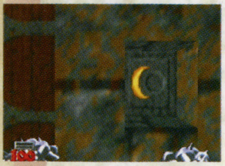
⬆これが問題の「異次元の扉」じゃ。これを通って別のマップへと移動するのじゃ

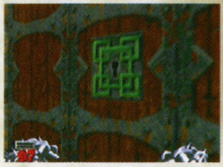
「嵐のホール」のこと

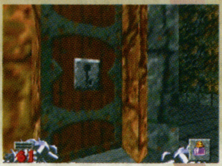
勇者たちの最初の試練

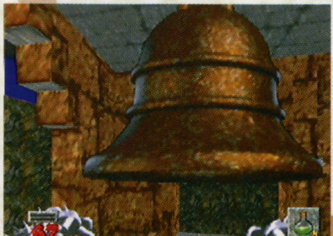
要塞の入り口、お前さんたちが最初に目にする場所には「嵐のホール」と名前がつけられておる。まずはこの中を探検し、先に進むための扉を探し出すのじゃ。


⬅嵐のホールは常に風が吹き荒れ、落ち葉が乱れ飛んでいる。荒れ果てた感じのステージじゃ


⬆謎のスイッチ。こういうものは押せばどこかの道が開けるモノと昔から決まっておるのじゃ


⬆カギ穴。まあ当然カギをさがせばこの扉は開くというわけじゃ。緑色なのがポイントじゃな


⬆カギ穴。（以下左と同じ）。銀色なのがポイントじゃな。さあ張り切ってレッツゴーじゃ

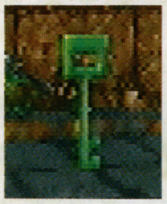

⬆ややっ!? この鐘はなんじゃ？やけにキレイに作りこまれている以上、大事なモノに違いない！

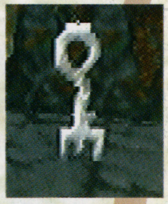
いっておくが「初めからそんなに強い敵や意地悪な謎なんか出てこないだろう」などと油断していては悲惨な結果に終わるだけじゃぞ。気を引き締めてかかることがなによりも大事じゃ。わしが役に立つヒントを教えてやろう。

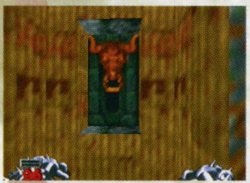
賢者、有効な情報をもたらす

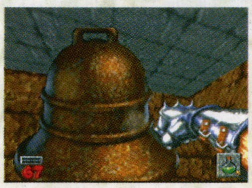
2つの鍵が決め手

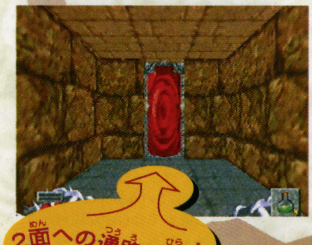
嵐のホールではまずエメラルドの鍵と銀の鍵、この2つのアイテムをさがすことじゃ。この2本の鍵が次のステージに進むための重要な鍵（おっと、ダジャレじゃないぞ）になるじゃろうて。


⬅これがエメラルドの鍵


➡これが銀の鍵


⬅牛の顔になにやら鎖がぶら下がったスイッチが…。とりあえず引っ張ってみるのじゃ


⬅さっきの鐘はこのようにして鳴らすものなのじゃ。こうしたうえである場所に行くと…


2面への通路が開く

どうじゃな？ 少しは参考になったかな？ ま、百聞は一見にしかずとも言うし、コラックスの要塞に何があるのかについては、お前さんたちの目で確かめるのが一番じゃろう。わしはいつでもここにおる。困ったことがあったら、また訪ねてきなされ…

Hexen TM©1995,1997,Raven Software Corporation.All Rights Reserved.Id Software Code Licensed for use in Hexen ©1993 Id Software Inc.All Rights Reserved. Published by Id Software,Inc.Distributed byGAMEBANK Corporation,under sublicense from GT Interactive Software Corp.Hexen for N64 developed by Software Creations (Holdings) Limited for Id Software,Inc.

森田将棋64
題字 十五世名人 大山康晴
スタートボタンを押してください
©1997 RANDOMHOUSE / KAZURO MORITA

すごいソフトが発売されるぞ！通信カートリッジを内蔵した『森田将棋64』だ。実力は折り紙つきの将棋ソフトに通信機能をもたせ、色々な通信サービスが受けられる。将棋ファンのみならず、ユーザー必見のソフトの登場だ。

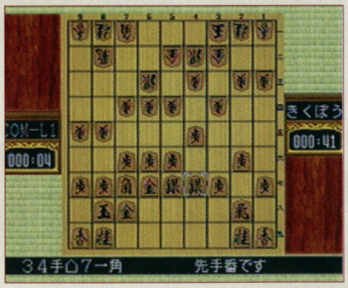
●発売元：セタ
●発売日：98年春予定
●価　格：9800円
●容　量：64M（通信カートリッジ対応）
●ジャンル：テーブル
●プレイ人数：1〜2人　●コントローラパック：対応

64は進化する！

通信機能つきの将棋ソフトの登場だ!!

実力は折り紙つき『森田将棋64』

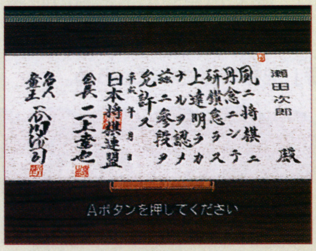
ファミコン時代からシリーズ累計88万本も出荷され、将棋ソフトの定番となっているのがこの森田将棋シリーズ。毎年行われるコンピュータ将棋選手権で常に上位を争うほど、その棋力は折り紙つき。その『森田将棋』が最新の思考ルーチンを搭載してN64に登場だ。さらなる強さで将棋ファンを唸らせるぞ！


COM-L1
000:04
きくぼう
000:41
34手☖7一角
先手番です

⬇コンピュータの強さは6段階、もちろん手合い、駒落ち、秒読み等が設定できるぞ

段位認定もあり！！

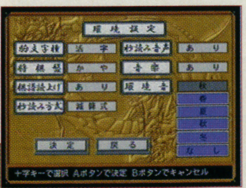
さらに『森田将棋』といえば、自宅にいながらにして段級位の認定が受けられるのも魅力のひとつ。『森田将棋64』でも段級位認定モードは健在だ。認定試験の対局に勝って、次の一手に正解し、（社）日本将棋連盟に申請すれば、3級から3段までの正式な段級位免状が受けられるのだ。『森田将棋64』で棋力を磨き、谷川名人の肉筆署名入り認定書をもらおう！


瀬田次郎殿
夙ニ将棋ニ
丹念ニシテ
研鑽怠ラズ
上達明ラカ
ナルヲ認メ
茲ニ参段ヲ
免許ス
平成　年　月　日
日本将棋連盟
会長 二上達也
名人 竜王 谷川浩司
Aボタンを押してください

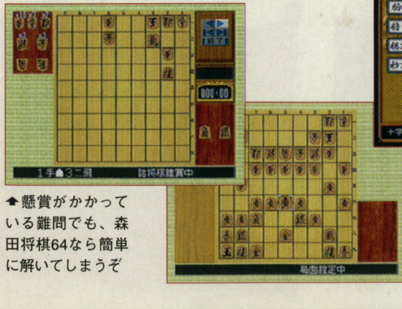
⬇署名は、谷川浩司名人の肉筆だ。3段までこのソフトで認定してくれるぞ

モード充実で楽しみいっぱい

最新思考ルーチンでパワーアップした対局室と段級位認定に加え、多彩なモードは熱い将棋ファンの要望を十分満足させるはず。自由な駒組で、いろんな局面を作り、そこから対局を始められる研究室。自分で作った詰将棋の問題をコンピュータに解かせることができる詰将棋など、実力アップにも利用できるぞ。さらに注目の通信対局ができて今までの将棋ソフトの枠組を変えそうな一本になりそうだ。


環境設定
駒文字種：活字
秒読み音声：あり
将棋盤：かや
音楽：あり
棋譜読上げ：あり
環境音：秋
秒読み方式：銭鉢式
春
夏
秋
冬
なし
決定
戻る
十字キーで選択 Aボタンで決定 Bボタンでキャンセル

⬆詳細設定では環境音楽の変更もできる。まるで縁台で将棋をさしている気分になるぞ

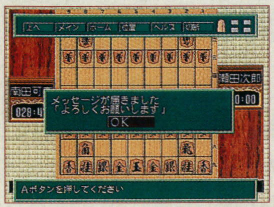

000:00
1手▲3二飛
詰将棋鑑賞中
局面設定中

⬆懸賞がかかっている難問でも、森田将棋64なら簡単に解いてしまうぞ

⬅研究室では自由な駒組から始められる。プロの対局の途中から始めるのもいいぞ

通信カートリッジでサービス満載！

なんといっても注目が、電話線に付属のケーブルをさし込むだけで受けられる通信サービスだ。日本将棋連盟公認のネットワークを介して、ユーザー同士の通信対局や情報交換、プロ棋士による指導対局やオンライン段級位認定などが、手頃な値段で受けられる。『森田将棋64』で、自宅が将棋道場に早変わりする、すごいソフトの登場だ。


上へ
メイン
ホーム
位置
ヘルス
切断
南田可
028:4
瀬田次郎
0:00
OK
メッセージが届きました
「よろしくお願いします」
Aボタンを押してください

⬅対局中にはチャットが可能。指導対局ではプロ棋士からお言葉もいただけるのだ

（社）日本将棋連盟推薦
森田将棋64

⬇こんなふうにお家の電話線にソフトをつなげるだけなんだ

次回では通信サービスの全容を紹介だ！

©1997 SETA CORPORATION ©1997 RANDOMHOUSE/KAZURO MORITA ©1997JAPAN SHOGI ASSOCIATION ©1997 NIHON SHOGI NETWORK CO.,LTD

プロ麻雀
極
64
KIWAME64

マリオクラブのおすすめソフトだ！

- ●発売元：アテナ
- ●発売日：11月28日
- ●価　格：6800円
- ●容　量：64M
- ●ジャンル：テーブル＆パズル
- ●プレイ人数：1人　●コントローラパック：対応/28p

ついにN64で『極』に再会できた。N64版麻雀ゲームはすでに数本出ているが、知名度・実力ともに『極』こそ王者たるにふさわしいソフトだろう。その思考ルーチンの素晴らしさと折り紙付きの強さは、これまでにもお伝えしたきた通りだ。今月はモードの内容と、ツワモノぞろいのプロ雀士たちを紹介しよう。

あとは卓上で、君自身がプロと渡りあうのみだ！

小島　武夫

元祖麻雀タレント
手役重視追込自在型

安　藤満

タイトル多数の超ベテラン
手役自在万能型

伊藤　優孝

ダイハード的な粘り強さ
手役重視自在攻撃型

土田　浩翔

ていねいな攻めで迫る
手役軽視先行攻撃型

浦田　和子

気迫も度胸も天下一品
手役重視自在攻撃型

高橋　純子

プロ監修麻雀ソフトの確立者
手役軽視追込自在型

飯田　正人

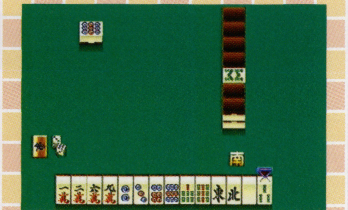
最高位4連覇の超実力派
手役自在攻撃型

新津　潔

「背骨で打つ」独創麻雀
手役自在万能型

それぞれハマレる3モード

大別するとプロ・ギャンブル・トレーニングの3種類。基本的な設定（音楽や画面）は、4つめのモード「操作設定」で変更可能だ。初心者、ドラ麻雀、厳しいルールの対局など、目的に応じてモードを選択しよう。また、チャレンジ対局や分析対局で必要になるので、コントローラパックは必ず用意しておくこと。

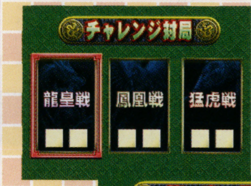


◆画面表示は4種類。オススメはスクロール方式。必要な牌だけがなめらかに移動しながら表示される

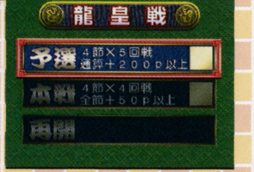
プロモード

フリー対局 / チャレンジ対局 / 代表戦

プロの活躍する舞台、競技麻雀を中心に楽しもう。まずチャレンジ対局で3タイトルを制覇すると、各団体から自動選出されたプロと戦う「代表戦」に挑戦できる。難関を突破して、王者に登りつめろ！



◆『極』シリーズではおなじみの3つの団体だ



予選　4節×5回戦　通算＋200p以上

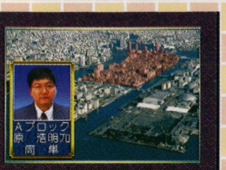
本戦　4節×4回戦　全節＋50p以上

◆3団体全てで「予選」を通過しないと、「本戦」は選べない

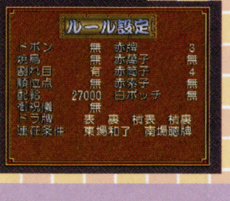
ギャンブルモード

フリー対局 / チャレンジ対局

割れ目、ご祝儀、焼き鳥に赤牌ありまくりの、娯楽性の高いモードだ。君の実力もさることながら、度胸と駆け引きが勝負を決める。チャレンジモードではルール変更ができないので、事前の確認が大事だぞ。



◆チャレンジ対局では「1半荘で＋30の差」等、条件をクリアするのだ



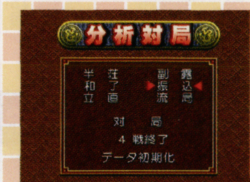
ドボン	無	赤牌	3
焼鳥	無	赤萬子	無
割れ目	有	赤筒子	4
順位点	無	赤索子	無
配給	27000	白ポッチ	無
御祝儀	無		
ドラ牌	表　裏	槓表　槓裏	
連荘条件	東場和了	南場聴牌	

◆見て、このルール。何でもアリだ。確認は必須！

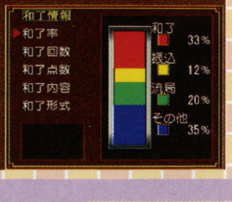
トレーニングモード

分析対局 / 麻雀クイズ / 分析対局

特におすすめなのは「分析対局」。ここで対局すると、君の雀風が細部まで分析されるぞ。おなじみの「麻雀クイズ」では点数や何切る問題など、麻雀の基本が学べる。運を試す「占い」は箸休めに…。



◆ここで対局してデータを蓄積しよう



◆メンゼン少なし…各ポイントが一目瞭然

原　浩明

手筋へのシビアな論評
自在万能型

阪元　俊彦

麻雀教室のベテラン講師
手役重視追込守備型

福島　治

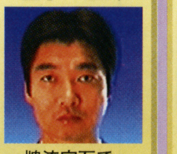
さわやかな笑顔も対局では…
手役重視追込攻撃型

嶋村　俊幸

ブンブンリーチが合い言葉
手役自在攻撃型

古川　凱章

101連盟の総帥
手役重視万能型

金子　正輝

牌流定石で、流れを読む
手役軽視追込守備型

青野　滋

「ツモ牌相理論」の思索派
手役自在先行守備型

橘高　正彦

体も手役も大きく！
手役重視万能守備型

※画面は開発中のものです

©Athena1997

HEIWA パチンコワールド64

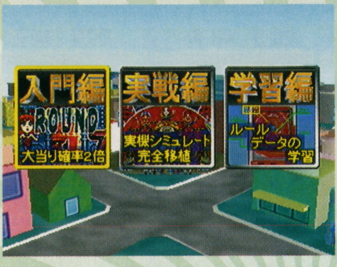
祝
新装開店!!
大サービス開放中

●発売元：ショウエイシステム
●販売元：アムテックス
●ジャンル：パチンコ　●発売日：11月28日
●価　格：7900円　●プレイ人数：1人

パチンコファンの皆様お待たせいたしました。ついにN64で初の18禁ゲーム（？）の発売日が11月28日に決定しました。編集部では一足お先に開店前におじゃましたので、今月は具体的な遊びかたを紹介するぞ。それではLet's Begin（古いぞー）

●3種類のプレイモードから選択●

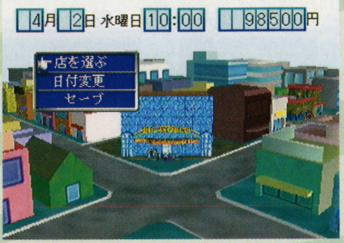
モードは全部で3種類。入門編は所持金50万円からプレイ、大当り確率が実機の2倍とおとく。実戦編は実機と同じ確率設定で、所持金10万円からプレイする。台のルールやデータ、スーパーリーチの種類等を見るなら学習編だ。


入門編
ROUND
大当り確率2倍
実戦編
実機シミュレート
完全移植
学習編
ルール
データの学習

⬆初めての人は入門編でバシバシ大当りを出すほうが気持ちいいぞ。お金も50万円あるしね

●日付を決めてお店を選ぼう●

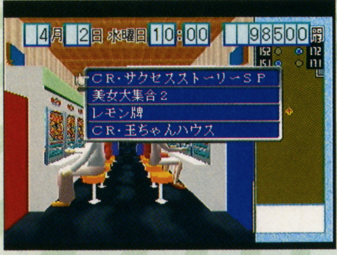
お店は、釘の状態の甘い日（新装開店の日など）やしぶい日（給料日後など）が設けられているので、遊ぶ日を工夫しよう。またお店は大型・中型・小型の3店から選択できる。なお日付変更一日に付き1500円の生活費が引かれるので念の為。


4月 2日 水曜日 10:00 98500円
店を選ぶ
日付変更
セーブ

⬆お店に入店するには、十字キーで選んでAボタンで入店しよう

●店内を自由に移動してみよう●

お店にはいると十字キーで店内を自由に移動できる。十字キー左右で向きを変え、十字キー上で前に一歩進む。ただしプレイヤーが通路内にいるときは十字キー左右で横移動マークになるので、台をチェックしながら横移動するわけだ。


4月 2日 水曜日 10:00 98500円
CR・サクセスストーリーSP
美女大集合2
レモン牌
CR・玉ちゃんハウス

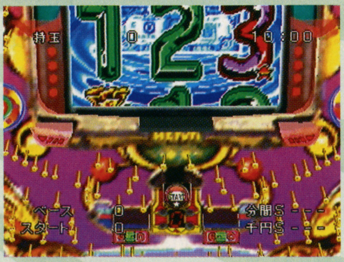
⬆この画面で遊びたい台を選ぶとその機種の所に一発で移動することができる

●釘をチェックしながら台決定●

台はボタン操作で、上下左右あらゆる角度からチェックできる。

Cボタンユニット：盤面の回転
十字キー上下：盤面のスクロール
Lトリガーボタン：盤面の拡大
Rトリガーボタン：盤面の縮小

気に入った台があればさっそくプレイを開始しよう。

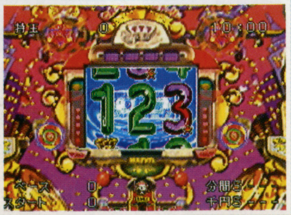

持玉
10:00
ベース
スタート
分間S
千円S

⬆スタートチャッカー上の2本の釘が命釘。この釘の角度と開き具合をチェック!!

CR・サクセスストーリーSP

大当り確率	約1/398.5
確変時大当り確率	約1/53.1
賞球数	スタート5個 アタッカー15個 その他10個
確変ルール	確変後2回まで継続
確変図柄	5通り

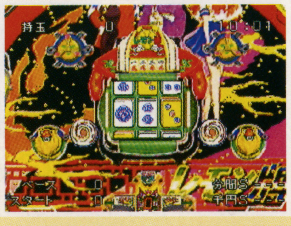
＊小デジタル3・7で、電動始動口が開きます



レモン牌

大当り確率	約1/245.5
賞球数	アタッカー15個 その他7個
確変ルール	確変後次回まで継続
確変図柄	4通り

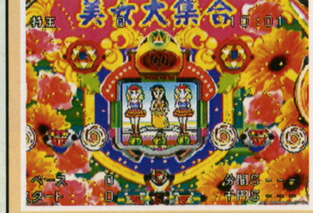
＊小デジタル3・7で、電動始動口が開きます



美女大集合2

大当り確率	約1/239.5
賞球数	アタッカー15個 その他7個
時短ルール	大当り終了後、2.4.6のリーチではずれるまで時短継続

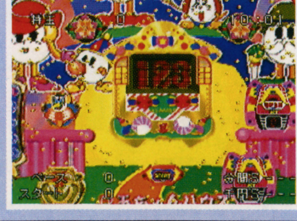
＊小デジタル3・7で、電動始動口が開きます



CR・玉ちゃんハウス

大当り確率	約1/281
確変時大当り確率	約1/28.1
賞球数	電動チューリップ上下15個 電動チューリップ中7個 その他5個
確変ルール	確変後次回まで継続
確変図柄	15通り

＊大当り権利発生後右打ち



お便り天国64

『マリオカート』からはや1年。今年も年末年始が近づいてきました。にしても目玉タイトルはイマイチだよなぁ……。う～む。

おはがきストリート

64ドリームを作るときに、どのソフトを何ページとるっていう基準はなんですか？（東京都／五十嵐清）

まずは発売日の近いものや決定しているものを優先します。あとはサンプルロムのあるもので編集部のみんながおもしろいと認めたソフトなんかは優先的にページをとります。その他メーカーや営業からの押しや雑誌に広告を入れてところなんかも優遇するのかな。なので、あんまりページ数がなかったりするのは、イマイチ期待していないソフトってことになります。後はイチ編集部員の勝手な思いこみもあるかもしんない……（そーいうのは減ったけど）

最悪だと思うときはどんな時ですか？（茨城県／箱根太郎）

駅につくやいなや電車が発車している時。10分待った次の電車が鬼コミな時。おばさんがガムを噛んでいてそのガムの臭いと香水の臭いが混じっている時。昨晩思いついて、今日絶対言おうと思っていたくだらない話を忘れてしまった時。あの野郎が勝手なことを言ってる時。そしてそれに本人が気づかない時。プロじゃない人がえらそうに文章を書いているのを読んだ時。約束通り入校しない時。また遅れた原稿がおもしろくもなんともない時。それでもまだしょうこりもなく書いてくる時。ねちっこくクレームをしてくる時。MACがバカな変換をする時。まーいろいろありますわ。

考えたんですが、すべて白紙に戻すってのはどうですか？（埼玉県／ボクノボク）

そーだねー、白紙に戻せるなら戻したいこともありますわ。でも、消すのもめんどくさいのでこのままでもいーです。

これから出るソフトで、こりゃあかん、もーどーしょうもないわ。みたいなソフトを早めに教えてください（大阪府／2P）

う～ん、安くなったとはいえ、それでも5千円以上のゲームソフトだから、やっぱり確かなものを買いたいよね。少数精鋭でいいものだけを……なんて言ってた64だけど、おいおいそりゃないぜ……というソフトがあったのも事実。また今後も出てくるのも真実。そーだなー、とりあえず、「あれ、このソフトずいぶん前から記事になってるなぁ……。あれ、1回無くなったのにまた復活してらあ」なんていうのは危険な香りプンプンといったところでしょうか？

編集部に一番よくしてくれるメーカーはどこですか？（東京都／ワイルドビル）

どこだろう。昔と違ってメーカーさんは不親切になったからなぁ。出版側も不親切かぁ。どこでしょう、特にないです。元某社の広報は担当がふくもちだったのでしつこく誘ったりしてたみたいだけど……。それもどうかと思うよなぁ。

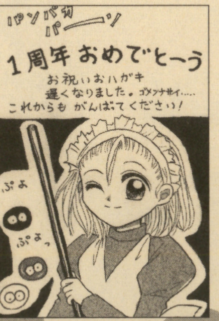
媚びたりすることがまた正義でもあるのですか？そしてそれを平気で言えるようになるのが大人ですか？（兵庫県／神奈川流大）

別に媚びているわけじゃないんだけど、だってあ～た。メーカーさんがロムもってきてくれたその場でニコニコ笑いながら「おもしろくもなんともありませんね」とは言えないでしょう？君の親友が恋人を紹介してくれたときに「ぶっさいくだねぇ」と言えないのと同じこと。言えないでしょう？ フツー。媚びるんじゃなくって嘘とタテマエと本音を使い分けないと社会ではやっていけないのだよ。あ～大人ってヤダヤダ。

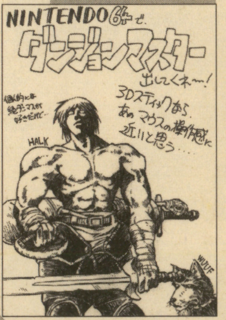
64ではシミュレーションゲームは出ないんですか？（神奈川県／ブキマチ）

出ないねぇ。そう言えば。ただ光栄が参入しているし、噂ではオウガチームが作っているらしいし、エムブレムもあるのでもうちょっと待てばリリースがあるんじゃないでしょうか？ バンプレストも参入しているし、あのシリーズも動いてくれるといいんだけどねぇ。後はコナミがあのシリーズを64でやるかどーかだな。もっちーはかなり期待しているみたいだけど……。どーかな。

とにかく64DDが出ればシミュレーションはやりやすくなるはずだから期待しようぜ。


パンパカパーーン
1周年 おめでとーう
お祝いおハガキ遅くなりました。ゴメンナサイ……
これからも がんばってください！
ぷよ
ぷよっ

⬆（愛知県／サトナ）お祝いハガキありがとう。ぷよは買った？

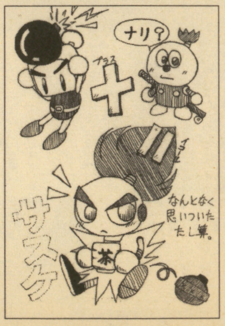

NINTENDO64で
ダンジョンマスター
出してくれ～！
3Dスティックなら あのマウスの操作感に近いと思う……
個人的には 続ダンマスが好きだけど…
HALK
WULF

⬆（大阪府／中植茂久）敵の肉を食らう設定がマジ好きでした

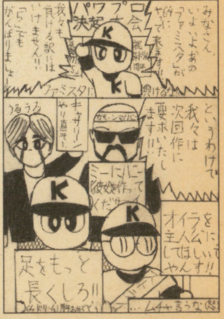
PRINCESS PEACH
Congratulations!
ON THE 1st Anniversary
カンパーイ

⬆（大阪府／みゆきのお母さん）すいませんタテになっちゃいました

⬆（愛知県／山崎真樹）ヨッシーの発売日は22日に延びてしまった


ナリ？
プラス
イコール
サスケ
なんとなく思いついたたし算。
茶

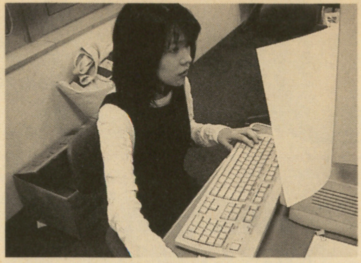
⬆（岡山県／あさひ）確かにこの計算式は成り立つかも……


パワプロ決起大会
みなさん、いよいよあの「ファミスタ」が64にやって来ます!!
我々も負ける訳にはいけません!!
「ら」でもがんばりましょー
ファミスタに負けるな
というわけで我々は次回作に要求いたします!!
うるうる
キャサリーンやり直そ
ミーにハニー彼女作ってください
足をもっと長くしろ!!
オイラを主人公にしてほしいでやんす!!

⬆（東京都／青木高志）今後の野球ゲーム対決は盛り上がりそうだぜ

ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所

絶好の秋日和～♪それは遠足の季節なのだ!

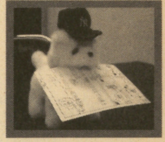

⬆ピアノリサイタルではない。おシゴト中なのだ

ふくもち「入稿も終わったし、探偵業は浮気調査だけだし。そろそろサボるかあ」
ヤマガタ「ポケモンでも探しに行きたいっす!」
ふくもち「ポケモン…そおね! 秋の大遠足ね」
ヤマガタ「弁当作りましょーよ!」
ふくもち「くす。ヤマガタったら張りきり屋さんね」

大安吉日、ロクヨンドリームの面々は秋の大遠足に出かけることになった!ヤマガタは留守番だ。

ふくもち

女子高生って冬もルーズソックスなの?ハイソはどこいった


ヤマガタ

もはや何で編集部にいるのかわからん状態

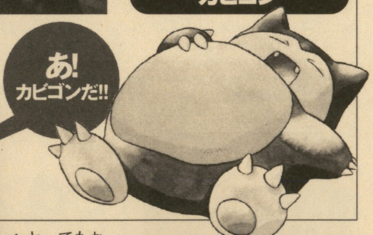
ポケモンを探すのだ!! 秋の大遠足

⬆腹が減っては戦もできないもんねってことでまずは昼ごはん。マズかった

上野ポケモン公園にて

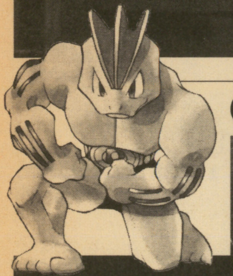
わ～お!! ポケモンタイプでいっぱいだ!! スリープやポッポもいるよ～ん。ちづるが行くといって聞かなかった小獣館はオススメだ

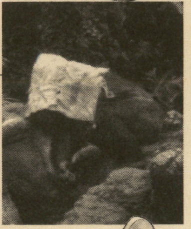
カビゴン



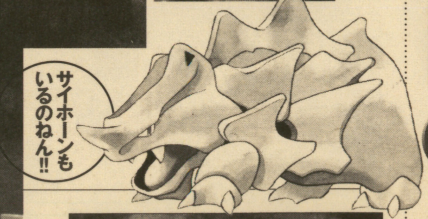
⬅とってもおっさんぽかったカビゴンだ

ゴーリキー

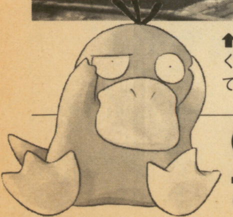


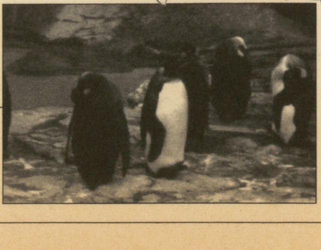

⬅ずっとゴザをかぶっていたゴーリキーだ

⬆哀愁が漂いまくっていた。そしてずっと寝ていた


サイホーンもいるのねん!!

コダック




➡CMみたいに踊ってはくれなかったのだ

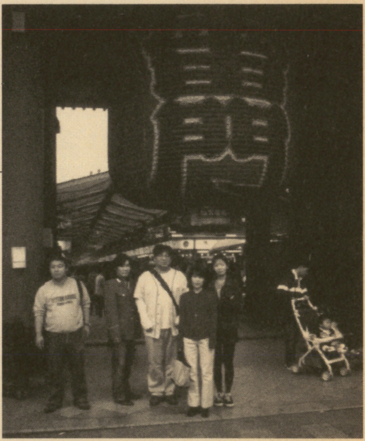
ポケモンを探す旅ツアー 竹コース

●上野ポケモン公園　観覧	●ポケモンタワー　詣り
●雷門前　集合写真撮影	
●サントアンヌ号　乗船	お菓子は500円まで

※尚この日サオヘンはチョモランマ登頂下見、シゲオ星人はヤボ用で欠席だった

雷門前集合写真撮影

ポケモン観覧の収穫に気を良くした一行は、雷門前で写真撮影を行った


⬅船長には残念だが会えなかったのだ

サントアンヌ号乗船

ついに憧れのサントアンヌ号に!! 海からの風が気持ちいーのだ! この時ワタル副編は誰かを思い出しておセンチになっていた。みんなはビールで酒盛りだ!

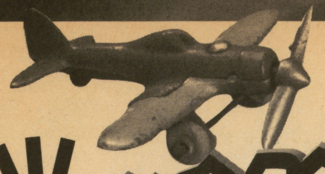
あ!ポケモンタワーなのだ!!

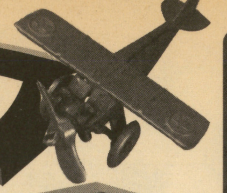
⬇夕暮れにそびえ立つポケモンタワー

ポケモンタワー詣で

入館料820円。思ったより高く結局誰も上らなかった。しーん。その後六本木に繰り出した面々だった

ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所では調査依頼を募集中。
〒102　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　ロクヨンドリーム　ふくもちに依頼係





関西フォックス
～なにわ遊撃隊出撃～

●フォックスなにわ隊解散●

第7回 感動の大円団というわけなのだの巻

ほたるの光、まどかひろし(円広志) ～♪ってなわけで、いよいよ関西シリーズ第３弾「関西フォックス」もフィナーレを迎えることとなりました。これも絶大なる支持を寄せてくれた読者のみなさまと、締め切りをぶっちしても原稿を待ってくれたマッシー並びに関係者の方々の愛情とオリゴのおかげなんだんな。(by タムタム)

■■■

わたる：いや、ホンマ「関西フォックス」の連載は長く続いたな…。

タムタム：そうでんな。ホンマこれもフォックスたちのおかげやで。

フォックス：まかせてください。

ファルコ：うまいもんだな、フォックス。今度ばかりは見直したぜ。

わたる：あいかわらずアドリブがアカンなぁ～、フォックスとファルコは…。

タムタム：そうやで、特訓の成果がほとんどゼロ。おーい、スリッピー。所属してるクラブはなんやったっけ?

スリッピー：体操部!　体操部!

ペッピー：よし、宙返りを使え。

タムタム：ほらほら、ペッピーなんかヒネリがきいてるやんか。ヒネリが…。

わたる：そういや、当初はスターウルフ隊が乱入してくるという企画もあったんやけど、文章だけやと登場キャラが多すぎて混乱するんで中止。ボツになったネタも多かったな、タム…。

タムタム：うん、酒井法子ちゃんが出てきて、スリッピーとペッピーを呼ぶってのも考えたんやけど…。スリッピーぴー、ペッピーぴーって（苦笑）。

わたる：なんか腹こわしそうやな。

タムタム：まぁ、そういうオチなんやけど、さすがボツネタやなぁ。

フォックス：フォックスぴー（ポッ）。

ペッピー：何をテレとる。しかし、全然意味分かってないな、フォックス。

スリッピー：ホント大丈夫かい～。

わたる：そういや、先月「ファルコのセリフは119コ」って書いたけど、東京都のルパン153世さんが全セリフをレポート用紙9枚にびっしり書いてきたでぇ。こりゃホンマにすごいな。

タムタム：フォックスたちは、下の紹介文の数字を見てもらうとして、ナウス26コ、ビル27コ、キャット18コ、ウルフ10コ、レオン11コと調べてるとは。

スリッピー：オイラ、予想外にしゃべってないんだね～。ウルフェン（涙）。

ペッピー：ワシが一番しゃべっているのか。やはり説明が多いからだな。

スリッピー：あぁぁ、そういえば、先月のラストでスリにあったんじゃなかったっけ?　フォックス。

タムタム：あぁ、あれか。あのネタは忘れてくれ（苦笑）。来月から始まる予定だった関西シリーズ第４弾「ロケット団関西支部」ってのが流れた…。

ペッピー：そりゃ痛タイタニア。

わたる：またまたお金がなくなってもーて、ついに悪の道へと進むというノリやったんやけどな、実は…。（と言ってるところで、遠くから砂煙とともに爆音が聞こえてくる）。

ファルコ：キャットか?　それとも俺の昔の暴走族仲間か?

キャット：いや～ん～、私ならここよん、ファルコ。ナメナメしてあげるわ。

ファルコ：げ、いつのまに。キャットじゃないとすると、一体…。

タムタム：あぁ、あれはウリクペン救助隊やないかい（昔のアニメだよん）。

わたる：そんなマイナーなん、最近の子供にゃ分からへんでね、ホンマ。

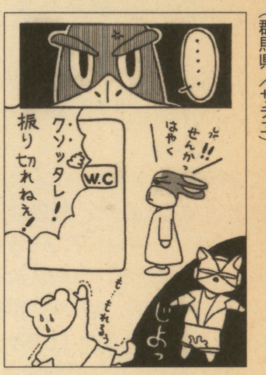
タムタム：というわけで、ついに来月新キャラがドッと姿を現すわけやな。

おハガキ募集

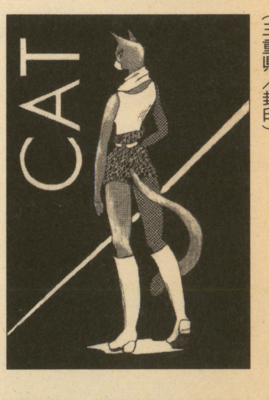
いよいよ来月からは関西新シリーズ「爆走コング族・関西魂」（仮）がスタート。まぁ、期待の最新作『ディディーコングレーシング』をドカンと一発扱ってしまおうというわけやな。もちろん笑えるネタとイラストも大募集。かなり採用確率も高そうなので、バシバシ送るべし。もしかするとフォックスたちの出番がまだあるかも…。

宛先

〒102東京都千代田区
九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「爆走コング族・関西魂」係まで

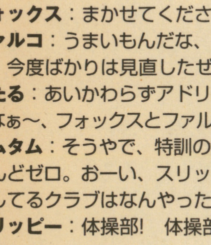


←ネタで勝負のシンプル系。○んこマークはなくても分かるので、なくてもよかったたな。（群馬県／サチエ）



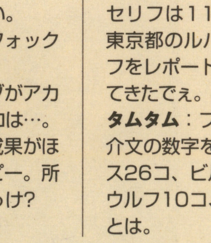
←はじめてスクリントーンを使ったというイラストだったので、思わず掲載してしまった。（三重県／封印）

わたる



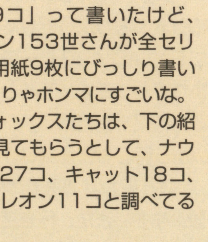
ミュウのためだけにNINTENDOワールドに行くと噂される宝塚出身の副編集長

タムタム



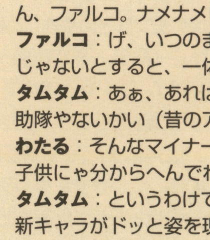
キングボンビーがなくて、最近全然N64ソフトを買ってない大阪在住ライター

フォックス



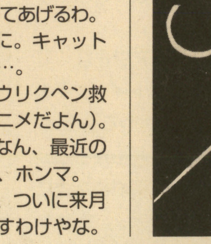
なにかとオヤジさんに人気を奪われることが増えたけど、やっぱ主役（76コ）

ペッピー



人気はイマイチだったけど、味のあるオジサンの魅力は奥が深いのだ（124コ）

スリッピー



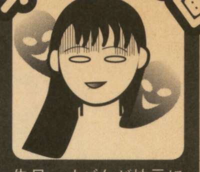
尊敬しているという声も多く愛されるキャラとしては一番人気だったな（95コ）

ファルコ

密かに人気が高かったけど、ホントに強いのかはどうかは未だに疑問（120コ）

ちづるのアナログチャット64

今月の肖像画



先日、オバケが枕元に出没。以来肩こりと不眠に悩む25才。ああ。

第3回 ゲームで先に進めなくなったら、どーする

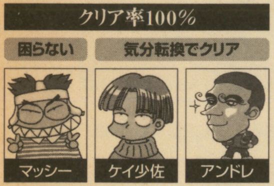
RPGなんかをやっていて、道に迷ったり、謎がとけなかったりして行きづまることがあるよね。そんな時はどうするべきなんだろう。

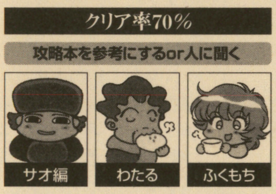
64ドリームはゲーム誌。ならばその道のプロによる「ゲームで行き詰まった時のやりかた」をドキュメントしてみよう。

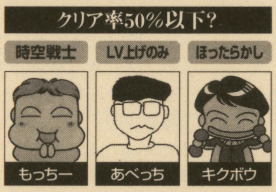
まずは業界の生き字引、マッシーは「途中で困ることはまずない」。おおーっ、理想的!!でも参考にはならん…。プロゲーマーのアンドレとケイ少佐は「気分転換する。近所をブラブラしたりゴロゴロした後で再開すると以外とすんなり解決する」ふむ、キーワードは「ブラゴロ」か（そうか？）。ちなみにゲームの中断は長くても数時間だぞう。またサオ編集長とわたる副編は「攻略本やゲーム誌を読むか、人に聞く」。「人生に時間の余裕がある若者は自力でなんとかするけど、トシとるとねえ…（遠い目）」とも。でもふくもち嬢も「私も本や人の意見を参考にする～ぷり～」。うん、年齢に関係なくこのやり方が一番多いかもね。

一方、大学生のあべっちは「クリアできなくても、とにかくレベルをあげまくる」。ストイック？もっちーは「2～3ヶ月ほっといて、またやる」。しかも「初めからじゃなくてやめたところから」。さすがは時空戦士。でもアンドレとケイ少佐のように、行き詰まったままで何日もほうっておかないのが、クリアする条件みたい。でも、一番困った人は中断したゲームを貯め込むしげお兄。しかも編集部のモノを何本も持って帰ったままなので、必要な時にナイことがしばしば。これは友達に借りたソフトにも言える。行き詰まったら前述の方法でなんとかするか、ダメならさっさと返そう。迷惑かけちゃいかん。で、人にさんざん聞いといて…あ、私？みんなのやり方全部かなあ。で、例にもれず、数日間ほっとくと二度と手をつけない。でも、おもしろいと思うゲームは惰性ではなく、あきらめずにクリアするね。個人的には、ポケモンなどのやさしめRPGはきっちりクリアしたけど（結局、途中で困らないし）、ADVの「クーロンズゲート」は、途中でつまりまくってもメモをとりつつ必死でクリアしたな。秀作だったと思う。

N64はまだRPG類がないから何とも言えないけれど、くじけずにクリアしたいと思わせる秀作が64DDとともに出ることを望みます。また、行き詰まった際の参考として、本誌もみんなが買いたいと思う雑誌にしていきたいですね。何だか「青年の主張」的に今月は終わり。

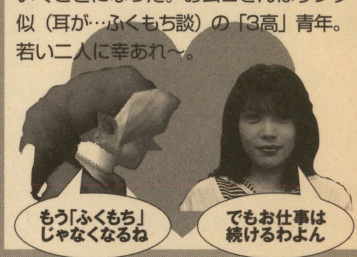

クリア率100%
困らない
気分転換でクリア
マッシー
ケイ少佐
アンドレ


クリア率70%
攻略本を参考にするor人に聞く
サオ編
わたる
ふくもち


クリア率50%以下?
時空戦士
LV上げのみ
ほったらかし
もっちー
あべっち
キクボウ

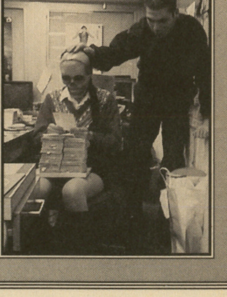
ふくもち婚約おめでとう

読者の中には熱狂的なファンもいる（らしい）、ふくもち編集部員。彼女が来春、ファンの惜しむ声をふりきっておヨメにいくことになった。おムコさんはリンク似（耳が…ふくもち談）の「3高」青年。若い二人に幸あれ～。


もう「ふくもち」じゃなくなるね
でもお仕事は続けるわよん

●アン・ケイトの汚点●

このページでけなされたあげく、ついに「アン・ケイトとか言ってるブスをクビにしろ」(16才・男)とのハガキが…。「も～プレゼント抽選も発送もしない。ふくもちは結婚するし」と、彼女は個人的なコトも交えて泣いた後「ホントは私のこと好きなくせに」とポツリ。ま、記事への批判は別として、個人的な中傷はNGですな。



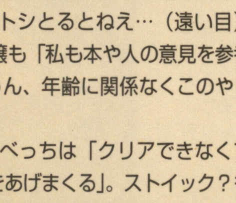
←これなら美人だよ、とガイコツお面を渡してアン・ケイトをなぐさめるアンドレ。例のハガキを見て一番笑ったくせに

ドリテクのおばら家

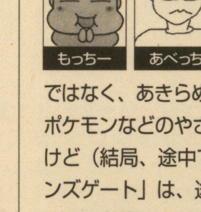
あくび ポケットモンスター64ドリーム　千葉県／康之

うわ、カビゴンが牛丼を…

もっちーが牛丼を食べるのを、少し角度を変えて見てみよう。正体を表すぞ。似ているとの噂はあったが…。

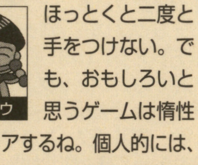


←これは仮の姿のもっちー



←1ミリ右から見ると…あれま

今月のすいか



「ここから出してくれ～女が欲しいんじゃあ～」ただいまサカリがついて監禁中

おハガキ募集

チャットのテーマ、各コーナーへの投書、こんなコーナー作ったらどう？など、何でも大募集。すでにネタ不足で当ページの存在危うし、につき、採用率は高いはず。採用者にはいいモノをさしあげます。

宛先
〒102東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット64」係まで

とくせんいっしょく

特選ic攻略部

秋のパワプロ4大会スペシャル!!

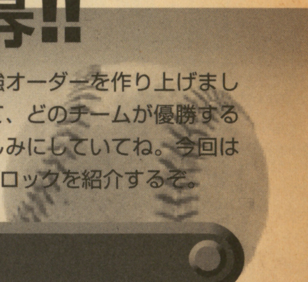
●部長●

←個人でもパワプロはすべてペナントをプレイ。今回は初の「パワフル」モードで完全優勝。でも5割ぎりぎりの優勝でした。

部長作成チーム

1	アンドレ	(左)右投右打	パワー B	走力 B	肩力 A	守力 A
2	キクボウ	(二)右投右打	パワー B	走力 B	肩力 B	守力 B
3	ケイ少佐	(遊)右投右打	パワー B	走力 A	肩力 A	守力 B
4	マッシー	(三)右投左打	パワー A	走力 B	肩力 A	守力 A
5	わたる	(一)右投右打	パワー A	走力 B	肩力 B	守力 B
6	サオ編	(中)右投左打	パワー A	走力 B	肩力 B	守力 B
7	あべっち	(右)左投左打	パワー C	走力 C	肩力 B	守力 B
8	もっちー	(捕)右投右打	パワー C	走力 C	肩力 B	守力 B
P	ふくもち	(投)右投右打	スタミナ B	コントロール A		
P	ちづる	(投)左投左打	スタミナ A	コントロール B		
P	アズ	(投)右投右打	スタミナ B	コントロール B		
P	ヒロセ	(投)左投左打	スタミナ B	コントロール A		
B	タムタム	(外)右投右打	パワー B	走力 C	肩力 C	守力 C
B	デス仙人	(二)右投左打	パワー B	走力 C	肩力 B	守力 A

「パワプロ4」最強戦開幕!!



お待たせ、みんなから募ったコントローラパックで戦う『パワプロ4』最強リーグ戦がついに開幕!! 続々と届けられた最強チームによる激しい戦いが日夜、編集部で繰り広げられているぞ。にしても、みんな結構極めているよね。ドリーム編集部でも最強戦にのぞむべく、最強オーダーを作り上げました。さて、どのチームが優勝するのか楽しみにしていてね。今回は予選Aブロックを紹介するぞ。

ルール

●試合形式	リーグ戦
●オプション	すべて　COM／つよい
●ミートカーソル	ふつう
●操作	COM
●試合数	1試合・計5試合
●DH制	なし
●イニング	9回

●コールド	なし
●風	あり
●エラー	あり

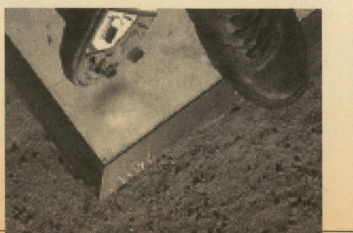
とりあえず、ルールを左のように決めさせてもらった。リーグ戦ではやる度に結果が異なってしまうので、最初の1回ですべて決着をつけた。COMを強いにして時間の短縮とおマヌケ守備やおマヌケ交代を防いだので、かなり均衡した戦いになった。予選でのリーグ戦は各1試合の計5試合で勝負。本戦の決勝リーグでは3試合づつの計15試合で競うことに決定。リーグ順は単純に編集部に到着した順番で決めさせてもらった。同じ読者による複数のチームも同リーグ戦に参加させている。締め切りは終わってしまったが、来月号で予選Bブロック、さ来月号で決勝戦の模様を紹介する。

試合の組み方

上でも述べたが、編集部に到着した順番でリーグ分けをして、18チームそろったところで予選Aブロックをスタート。10月末日現在、予選Bブロックはまだ開始していない。ドリーム編集部のデータも予選Bブロックに参戦を予定している。

優勝賞品は

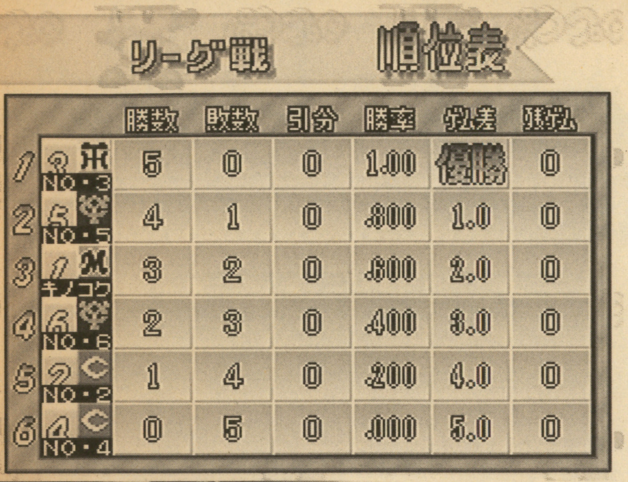
期待の優勝賞品は、まずはドリーム特性の豪華トロフィーを優勝者、準優勝者に進呈。またMVP取得選手には記念バッチを進呈する。さらにドリーム編集部チームを破ったチームにも特別賞をマッシー部長個人から用意させてもらう。優勝者の副賞については来月紹介しよう。これもスゴイぞ。



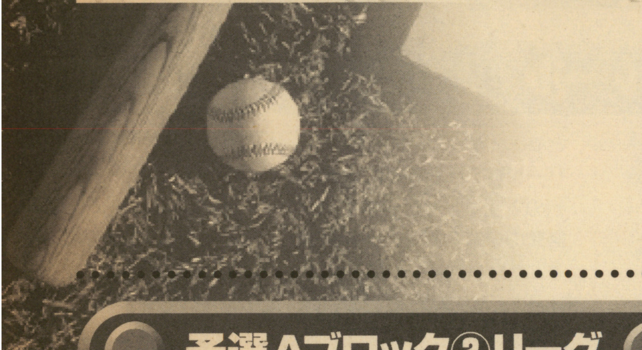
大会委員より一言

大会委員長を努めさせていただくのは、部長ことマッシー真下デスクだ。まず、大事にしたのはウラパスワードによるインチキ選手の排除。これは名前でわかるので発見と同時に失格扱いにしている。また、本誌ドリテクでも紹介した継続技による選手も失格扱いにした。基本的にウラワザを使わなくてもオールAの選手は作れるので、そういった選手は認めている。もちろん試合もインチキなし。常時2人以上のギャラリーをおいて見学させている。

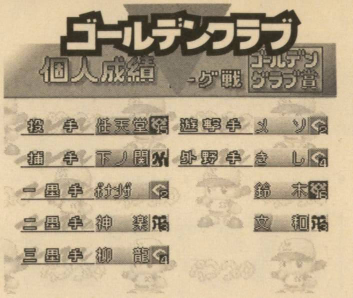
予選Aブロック①リーグ


リーグ戦 順位表

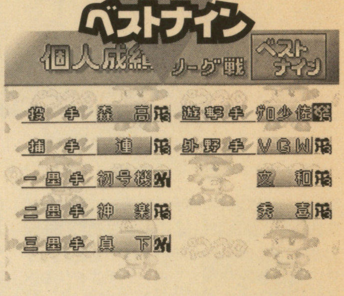
		勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	3 No・3	5	0	0	1.00	優勝	0
2	5 No・5	4	1	0	.800	1.0	0
3	1 キノコク	3	2	0	.600	2.0	0
4	6 No・6	2	3	0	.400	3.0	0
5	2 No・2	1	4	0	.200	4.0	0
6	4 No・4	0	5	0	.000	5.0	0



NO.1	埼玉県/キノコボク	M
NO.2	島根県/岡大輔	C
NO.3	和歌山県/澤秀樹A	T
NO.4	京都府/岸幸平	C
NO.5	青森県/名前未記入	G
NO.6	東京都/堀山亮介	G



投手	任天堂	遊撃手	メソ
捕手	下ノ関	外野手	きし
一塁手	ボナリ		鈴木
二塁手	神楽		文和
三塁手	柳龍		



投手	森高	遊撃手	ゲロ少佐
捕手	連	外野手	VGW
一塁手	初号機		文和
二塁手	神楽		秀喜
三塁手	真下		

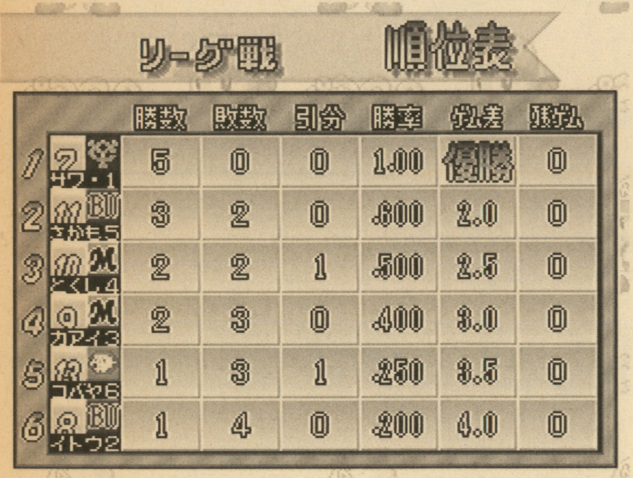
MVP 澤秀樹／連　T

新人王 堀山亮介／堀山　G

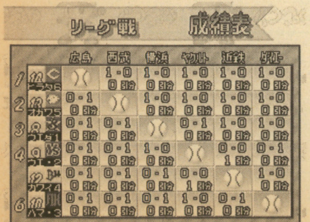
【総評】

和歌山県の澤秀樹君は本誌で開催した『マリオカートタイムアタック大会』でも上位に名を連ねる常連さん。その名に恥じぬ戦いっぷりで圧勝した。2位の青森県の名前未記入くん、本名を書いて送ってきてくれ。

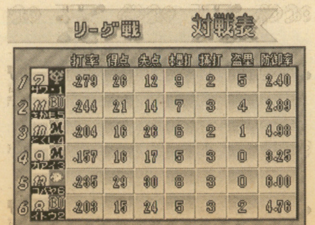
予選Aブロック②リーグ


リーグ戦 順位表

		勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	7 サワ・1	5	0	0	1.00	優勝	0
2	11 さかも5	3	2	0	.600	2.0	0
3	10 とくし4	2	2	1	.500	2.5	0
4	9 カアイ3	2	3	0	.400	3.0	0
5	13 コバヤ6	1	3	1	.250	3.5	0
6	8 イトウ2	1	4	0	.200	4.0	0

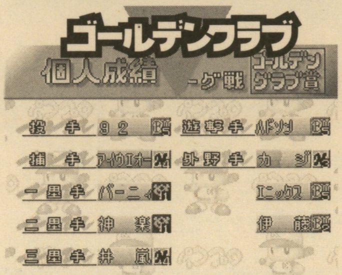

リーグ戦 成績表

		広島	西武	横浜	ヤクルト	近鉄	ダイエー
1	14 ヒラタ6		1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
2	13 オカワ5	0-1 0 引分		1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
3	8 ウエダ1	0-1 0 引分	0-1 0 引分		0-1 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
4	9 ウエ・2	0-1 0 引分	0-1 0 引分	1-0 0 引分		0-0 1 引分	0-1 0 引分
	12 カワイ4	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-0 1 引分		1-0 0 引分
6	10 ハマ・3	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-1 0 引分	1-0 0 引分	0-1 0 引分	

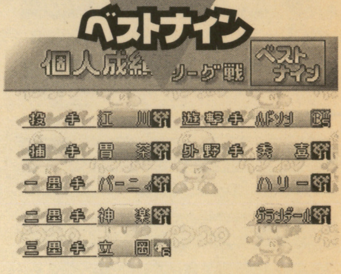

リーグ戦 対戦表

		打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1	7 サワ・1	.279	26	12	9	2	5	2.40
2	11 さかも5	.244	21	14	7	3	4	2.89
3	10 とくし4	.204	16	26	6	2	1	4.98
4	9 カアイ3	.157	16	17	5	3	0	3.25
5	13 コバヤ6	.235	29	30	8	3	0	6.00
6	8 イトウ2	.203	15	24	5	3	2	4.76

NO.1	和歌山県／澤秀樹B	G
NO.2	埼玉県／伊藤慶則	BW
NO.3	茨城県／川井和行A	M
NO.4	福岡県／徳重智基	M
NO.5	兵庫県／坂本裕幸	BW
NO.6	千葉県／小林秀隆	L



投手	92	遊撃手	ハドソン
捕手	アイウエオー	外野手	カジ
一塁手	バーニィ		エニックス
二塁手	神楽		伊藤
三塁手	井嵐		



投手	江川	遊撃手	ハドソン
捕手	胃茶	外野手	秀喜
一塁手	バーニィ		ハリー
二塁手	神楽		グランデール
三塁手	立岡		

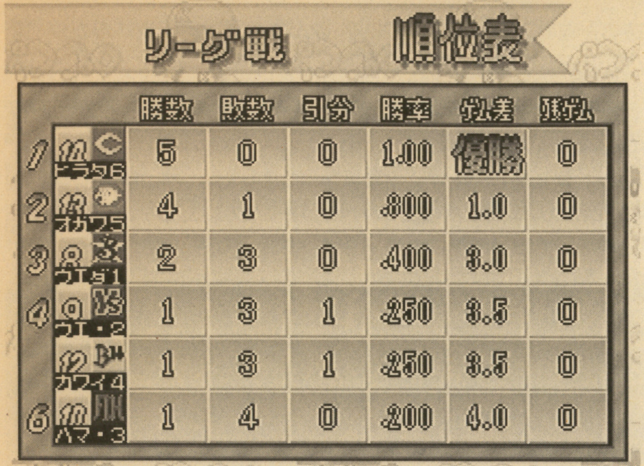
MVP 澤秀樹／江川　G

新人王 澤秀樹／秀樹　G

【総評】

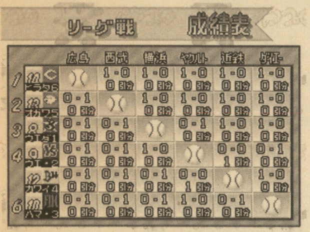
ここも澤秀樹くんのジャイアンツが快勝。どの試合でも二桁得点を叩きだし、防御率もよかった。走攻守3拍子そろった選手をそろえていたのが勝因だ。茨城の川井君は健闘したものの上位2チームには残れなかった。

予選Aブロック③リーグ



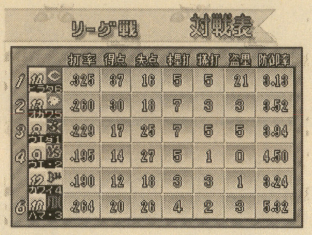
リーグ戦 順位表

	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1 ヒラタ6	5	0	0	1.00	優勝	0
2 オガワ5	4	1	0	.800	1.0	0
3 ウエダ1	2	3	0	.400	3.0	0
4 ウエ・2	1	3	1	.250	3.5	0
カワイ4	1	3	1	.250	3.5	0
6 ハマ・3	1	4	0	.200	4.0	0



リーグ戦 成績表

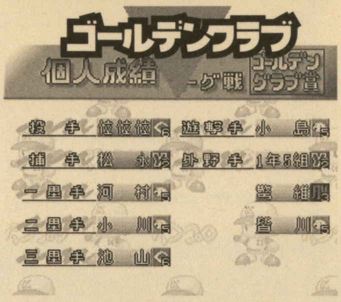
	広島	西武	横浜	ヤクルト	近鉄	ダイエー
1 ヒラタ6		1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
2 オガワ5	0-1 0 引分		1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
3 ウエダ1	0-1 0 引分	0-1 0 引分		0-1 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
4 ウエ・2	0-1 0 引分	0-1 0 引分	1-0 0 引分		0-0 1 引分	0-1 0 引分
カワイ4	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-0 1 引分		1-0 0 引分
6 ハマ・3	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-1 0 引分	1-0 0 引分	0-1 0 引分	



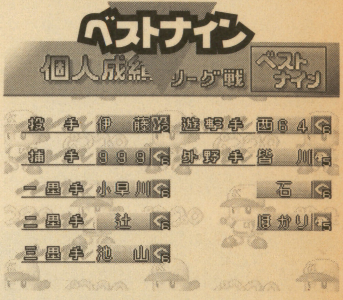
リーグ戦 対戦表

	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1 ヒラタ6	.325	37	16	5	5	21	3.13
2 オガワ5	.260	30	18	7	3	3	3.52
3 ウエダ1	.229	17	25	7	5	5	3.94
4 ウエ・2	.195	14	27	5	1	0	4.50
カワイ4	.190	12	18	3	3	1	3.24
6 ハマ・3	.264	20	26	4	2	3	5.32

NO.1	香川県／植田浩起 BS	**NO.4**	茨城県／川井和行B BU
NO.2	熊本県／上田圭介 YS	**NO.5**	新潟県／小川真一 L
NO.3	徳島県／濱雅俊 FDH	**NO.6**	広島県／平田祐介 C



投手 彼彼彼　遊撃手 小島
捕手 松永　外野手 1年5組
一塁手 河村　繁維
二塁手 小川　皆川
三塁手 池山



投手 伊藤　遊撃手 西64
捕手 999　外野手 皆川
一塁手 小早川　石
二塁手 辻　ほかり
三塁手 池山

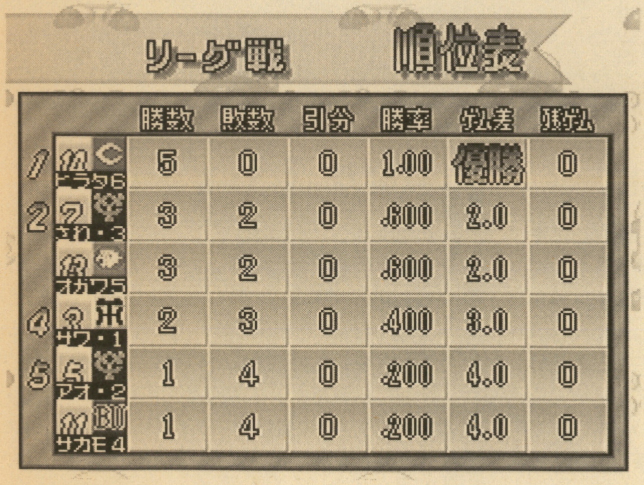
MVP 平田祐介／小早川 C　**新人王** 平田祐介／小早川 C

【総評】

ここは広島県の平田君の圧勝。地元ということで広島カープを使ったアレンジチームはAランクの選手が多く、バランスのとれているチーム編成だった。小川君の西武も強かったが、カープに勝てず。だが上位2チームには残った。

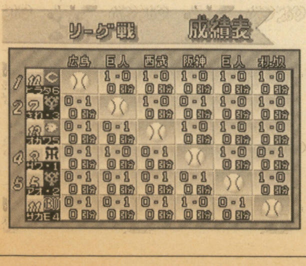
* * *

予選Aブロック代表決定戦



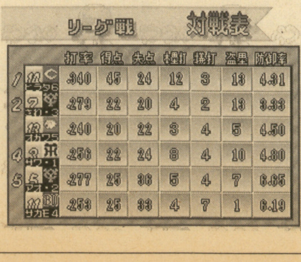
リーグ戦 順位表

	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1 ヒラタ6	5	0	0	1.00	優勝	0
2 サワ・3	3	2	0	.600	2.0	0
オガワ5	3	2	0	.600	2.0	0
4 サワ・1	2	3	0	.400	3.0	0
5 アオ・2	1	4	0	.200	4.0	0
サカモ4	1	4	0	.200	4.0	0



リーグ戦 成績表

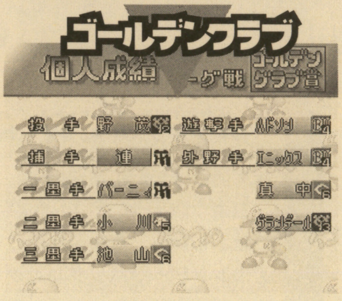
	広島	巨人	西武	阪神	巨人	オリックス
1 ヒラタ6		1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
2 サワ・3	0-1 0 引分		1-0 0 引分	0-1 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
オガワ5	0-1 0 引分	0-1 0 引分		1-0 0 引分	1-0 0 引分	1-0 0 引分
4 サワ・1	0-1 0 引分	1-0 0 引分	0-1 0 引分		1-0 0 引分	0-1 0 引分
5 アオ・2	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-1 0 引分		1-0 0 引分
サカモ4	0-1 0 引分	0-1 0 引分	0-1 0 引分	1-0 0 引分	0-1 0 引分	



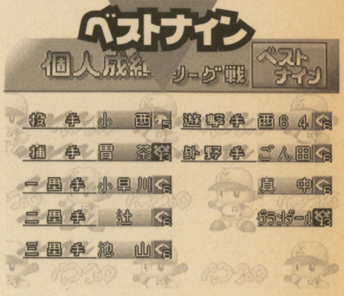
リーグ戦 対戦表

	打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1 ヒラタ6	.340	45	24	12	3	13	4.31
2 サワ・3	.279	22	20	4	2	13	3.33
オガワ5	.240	20	22	3	4	5	4.50
4 サワ・1	.256	22	24	8	4	10	4.80
5 アオ・2	.277	25	36	5	4	7	6.65
サカモ4	.253	25	33	4	7	1	6.19

NO.1	和歌山県／澤秀樹 T	**NO.4**	兵庫県／坂本裕幸 BW
NO.2	青森県／名前未記入 G	**NO.5**	新潟県／小川真一 L
NO.3	和歌山県／澤秀樹 G	**NO.6**	広島県／平田祐介 C



投手 野茂　遊撃手 ハドソン
捕手 連　外野手 エニックス
一塁手 バーニィ　真中
二塁手 小川　グランデール
三塁手 池山



投手 小西　遊撃手 西64
捕手 冒茶　外野手 ごん田
一塁手 小早川　真中
二塁手 辻　グランデール
三塁手 池山

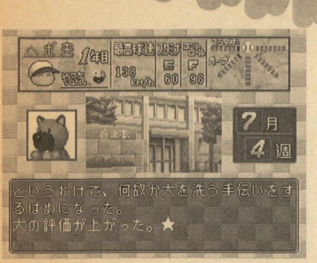
MVP 平田祐介／ごん田 C　**新人王** 平田祐介／辻 C

【総評】

予選Aブロック代表決定戦は1～3リーグでの上位2チームによるリーグ戦で行われた。澤秀樹君の健闘むなしく、平田君のカープがここでも圧勝。その強さを見せつけた。結果、平田君と澤君、小川くんの3人をAブロック代表に決定。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

「パワプロ4」ヘボ選手パスワード その2



というわけで、何故か犬を洗う手伝いをするはめになった。
犬の評価が上がった。★

←とりあえず電話だけで過ごすとこんなイベントも

最強戦も熱いけど、このヘボ選手権もかなりヒートしてきている。みんなヘボい選手を作りたかったんだねぇ。今回もヘボ選手のパスワードを紹介していくぞ。

★こんなおハガキもきている★

東京都の静岡隼人君からいただきました。「僕も地元の中学で攻略部を作りました。いつか交流しましょう」とのこと。みんなも学校で攻略部を作って部活動を報告しあおうじゃないか

ずした　こへざ　まどら
なじご　すぐぞ　ぢみち
かごみ　だざま　ろざよ
よだぜ　まれぜ　ぜれま
ぜ

（岩手県／森外健太）なんとパワー0という妙な選手だ。だから当たってもショボいヒットしかでないぞ

ぐにあ　られま　ぜまぞ
ばかめ　ぜねこ　かみぬ
がはち　ぜみべ　だよほ
ちかそ　ぜわそ　よせま
ぜ

（北海道／水野佑輔）この選手もパワーは10。ショボさ加減がよすぎるぜ。そう思わない？

まなう　いへま　だじぞ
ねゆよ　ざぬだ　ゆもみ
むざざ　まはち　みぐそ
はじん　しそじ　まくま
ま

（大阪府／東中敦彦）名前が山田で守備はキャッチャー。でも能力はとんでもなくヘボ。イカスよね

がうぐ　ぎづま　まぜて
かばや　ゆきあ　たほぐ
えこい　かはづ　れめい
らぶみ　まべう　ちやえ
ざざげ　どとま　はみざ
ま

（北海道／佐藤真治）ヌルガルベスを作ってくれました。一発病を抱えながら完投させるといいかも

とるた　られま　くゆも
へゆげ　しみか　みごみ
だまみ　かまげ　んかう
はのざ　しまま　ままま
ぜ

（兵庫県／加藤隆弘）シンプルにパスワードだけ記述。本人のコメントも聞きたいなぁ

でへわ　らへま　ぜきも
みべね　だいづ　だだづ
うえひ　らよみ　だまだ
ぬるざ　くじか　まかか
ぜ

（北海道／合浜卓）こちらはヌル清原のパスワード。清原も来年はがんばってくれるかなぁ

ぎちち　こへま　かじぞ
てじね　しぶう　だげみ
まぐう　よめち　ぬじそ
ぜわそ　るきま　ぜざま
ぜ

（埼玉県／キノコボク）さあ残りはキノコボクの３連発ヘボパスワードを一挙公開するぞ

びるち　みれま　だゆも
よゆね　まてみ　かまち
げぜみ　だまま　ぐかれ
ちへま　くまま　ぜかま
ま

（埼玉県／キノコボク）こちらの選手の名前は「悪」。いいねえ。本当に悪くていいぞ

かおぶ　こへま　まどら
ぶじむ　むめち　まもほ
せざえ　よめち　ぜれよ
ざたか　るぐか　ぜざま
ぜ

（埼玉県／ハム研ファンのキノコボク）こちらの名前はクッパ。ついに大王の登場だ。

ヘボ選手まだまだボ集!!

ヘボ選手はまだまだ募集中。上でも紹介したキノコボクは10枚近いヘボ選手を送ってきてくれた。しかし、そんなに作ってヘボ選手ばっかのコントローラパックができちゃうんじゃないの？最強戦が終わったらヘボ選手による最低戦でもやろうか？ みんなの意見待っているぞ。それにしても『パワプロ』人気は高いよね。早く次回作の５がでてくれないと次の楽しみがなくなっちゃうよな。

最強戦はもう〆切り

最強戦はもう締め切りです。現在来ているものだけで予選、本戦を行います。それにしても予想以上の反響だったので、今後も続けていこうかな。なんて思ってます。それに、今度は『ファミスタ』も発売されるしね。こちらも野球ファンなら要チェック。部長も現在『ファミスタ64』の「君の最強チーム」モードでオリジナルチームを作っています。みんなの意見も聞かせてね。

とりあえず、月末までに送ればなんとかなるのだ。ドシドシハガキ求む。また、今月、来月は「ゲームソフトファンクラブ」は休載させてもらいました。みなさんゴメンなさい。

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

秋の攻略祭り

中とじ
保存版

68ページ

ディディーコングレーシング

80ページ

ファミスタ64

SUGURU
REPZOL
PIRELLI
L-555 LAP
STi

86ページ

トップギア・ラリー

92ページ

爆ボンバーマン

ディディーコングレーシング

TM*

ついに『マリオカート64』をしのぐバトルレースゲームが登場!? 超にぎやかな動物達と3種類の乗り物がキミを待ってるぞ!!

●発売元:	任天堂		
●発売日:	発売中		
●ジャンル:	レーシングアドベンチャー		
●価　格:	6800円		
●容　量:	96M	●プレイ人数:	1～4人
●振動パック:	対応	●コントローラパック:	対応

アドベンチャーモードを大攻略!

『スーパーマリオ64』みたいにあっちこっち冒険しながらレースを進めていくアドベンチャーモードと、『マリオカート64』みたいに最大4人同時プレイができるトラックモード。今回はそのうちのアドベンチャーモードを徹底攻略しよう。なんたって、最初にトラックモードで選択できるコースは4つだけ。アドベンチャーで進んだコースがトラックモードで遊べるようになるんだからね。

◆1人用のアドベンチャーモード

無法者ウィズピックを倒すために、レースに勝ってティンバーアイランドに散らばったバルーンを集めよう。

◆1～4人のトラックレース

フローズンマウンテン
PLAYER 1
PLAYER 2
PLAYER 3
PLAYER 4
CAR
HOVER
PLANE
1
2
3
4

バルーンとは関係なく、タイムアタックや、友達とのレースが楽しめる。アドベンチャーが進めば選択できるコース増!

●ゴールドバルーンチャレンジ ＝ 各ゾーンにあるコースを7人のライバル達とレースをして、1位をとる事が目的。勝負に勝つとバルーンが手に入るぞ。1つのエリアには4つのコースがあるんだ。

▼

●エリアボスとの対決 ＝ 各エリアに1人（?）ずついるボスとの1回目の対決。ボスよりも早くゴールすることが目的。ボスに勝つことができればシルバーコインチャレンジへ。

▼

●シルバーコインチャレンジ ＝ コース中に散りばめられた8つのシルバーコインを全て集め、さらにレースで1位を取るとゴールドバルーンが手に入る。エリア内の4つのコースで行われる。

▼

●エリアボスとの対決（2回目） ＝ パワーアップしたエリアボスとの対決。スピードアップというよりも、オジャマ度が高くなっている。ルールは1回目と同じで、先にゴールすればOK。

▼

●トロフィーレース ＝ エリア内の4コースを連続して走る。1レースごとに順位に応じたポイント（1位から5位まで）がもらえ、総合で1位になるとゴールドトロフィーが手に入る。

ONE POINT

その1.　のりもの

クルマ

➡一番クセの少ないビークル。Rトリガーでドリフトができる

➡水陸両用のビークル。独特のクセを持つ。Rトリガーでジャンプ

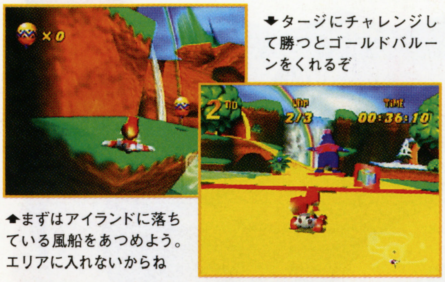
ホバークラフト

ひこうき

➡他のビークルでは移動できないところにもいける万能なビークル

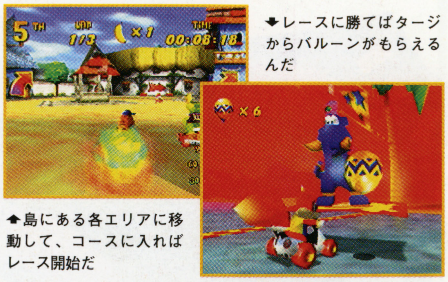
風船集めてレーシング

「ザウルスゾーン」「スノーゾーン」といったエリアや、エリア内のコースの扉には数字がかいてある。その扉にはいるには、数字の数だけゴールドバルーンを集めなくちゃいけないんだ。というわけで、まずはティンバーアイランドに落ちているバルーンを下の地図を参考に集めてみよう。ひこうきなら全部取れるぞ。



↓タージにチャレンジして勝つとゴールドバルーンをくれるぞ

↑まずはアイランドに落ちている風船をあつめよう。エリアに入れないからね



↓レースに勝てばタージからバルーンがもらえるんだ

↑島にある各エリアに移動して、コースに入ればレース開始だ

ONE POINT

その2. スタートダッシュ

←赤い炎より、青い炎のダッシュの方が早い。文字が消えるぎりぎりまでたえろ

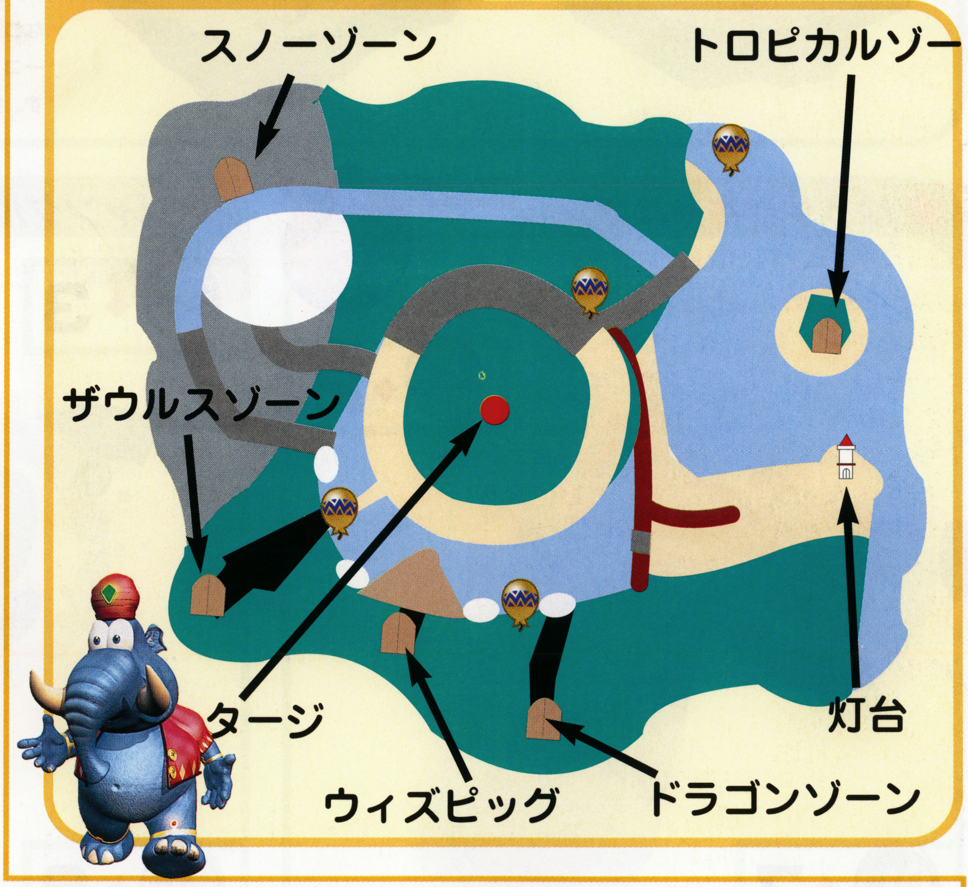
「GET READY」の文字が消えかかった時からAボタンを押しっぱなしにする。毎回できるように練習しよう。

その3. ダッシュボード

←何度か練習すればカンタンにできるようになるぞ。ボードの前でアクセルオフ

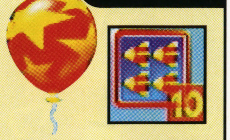
ダッシュボードの上を通過するとスピードが上がるけど、ボードの手前で一瞬アクセルを離すとより長く加速する。

●ティンバーアイランド全景●



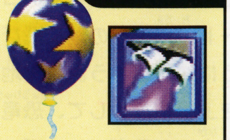
その4. 武器アイテム

ミサイル



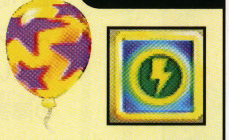
敵を吹っ飛ばす。単発→誘導→10連発の順にパワーアップ

ダッシュ



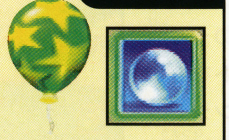
加速する。パワーアップするごとにダッシュ時間が長くなる

シールド



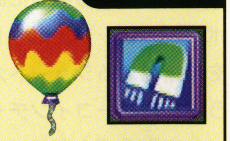
攻撃を防ぐ。パワーアップするごとにシールド時間が長くなる

おじゃま



敵のジャマをする。オイル→機雷→あわの順にパワーアップ

磁石



ロックオンした敵まで一気に近づく。パワーアップで有効距離UP

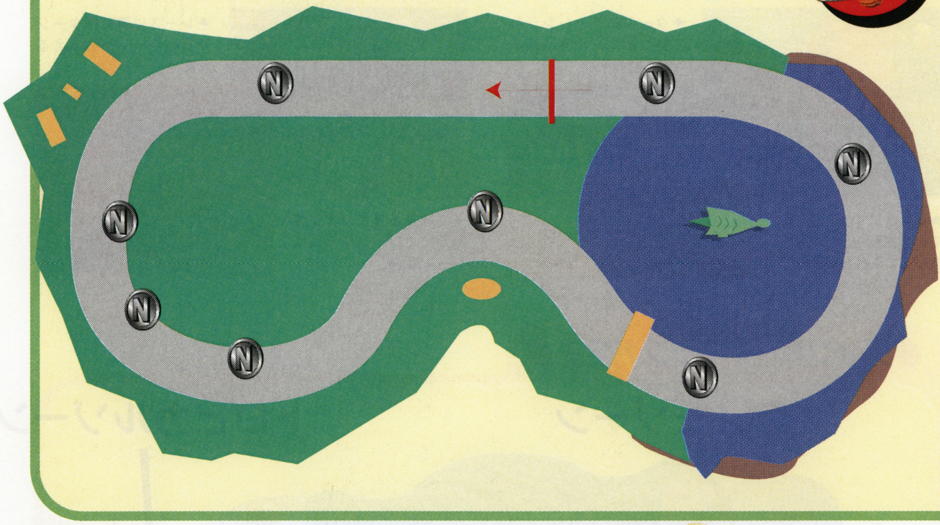
*Trademark of Nintendo ©1997 Rare.Game by Rare.Diddy Kong and Banjo characters.Licensed by Nintendo.

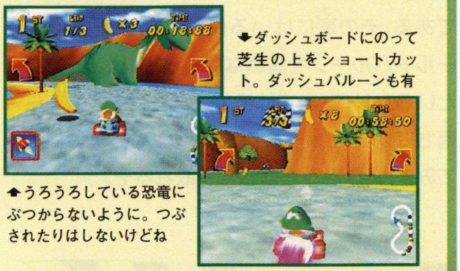
ザウルスゾーン

必要
バルーン数 1

サンシャインレイク

🎈◆1　N◆6





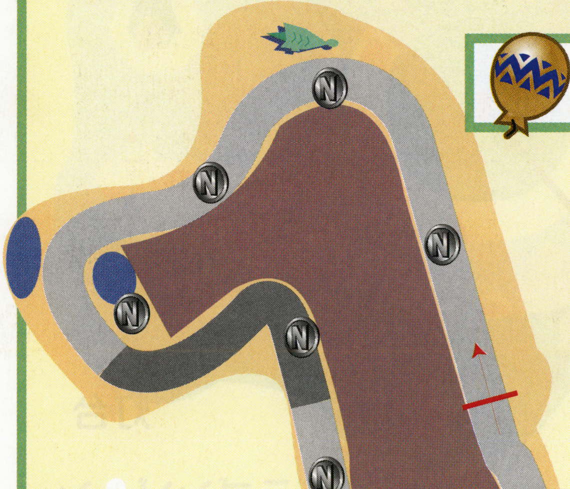
⬇ダッシュボードにのって芝生の上をショートカット。ダッシュバルーンも有

⬆うろうろしている恐竜にぶつからないように。つぶされたりはしないけどね

『ルイージサーキット』を思い起こさせるようなコースで、全コース中で最も簡単。シルバーコインチャレンジも余裕でクリアできるはず。操作の練習にもいいよ。

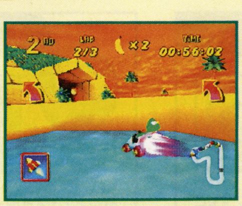
ゆうやけキャニオン

🎈◆2



N◆7

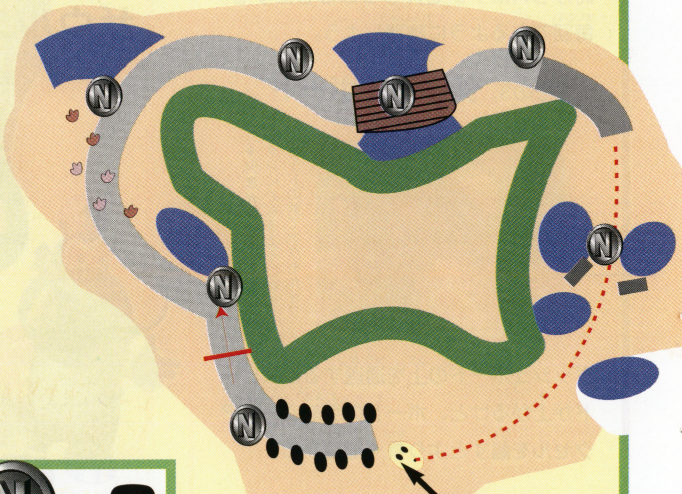
ポイントは池の手前にあるダッシュボード。ダッシュボードにのって池を飛び越えるショートカットをしよう。シルバーコインチャレンジでコインを取るのもこのルートが必要。ただし池に落ちるとタイムロスが大。



⬆ダッシュボードにのって池を飛び越える。失敗するな!

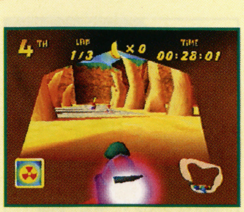
ジャングルフォール

🎈◆3



N◆8

広い砂漠地帯で道に迷いやすいコース。スタート地点すぐの池に飛び込まないように注意しよう。砂漠地帯の障害物を上手くかわして、恐竜のホネの口の中にあるダッシュボードにのるのが勝つためのコツ。



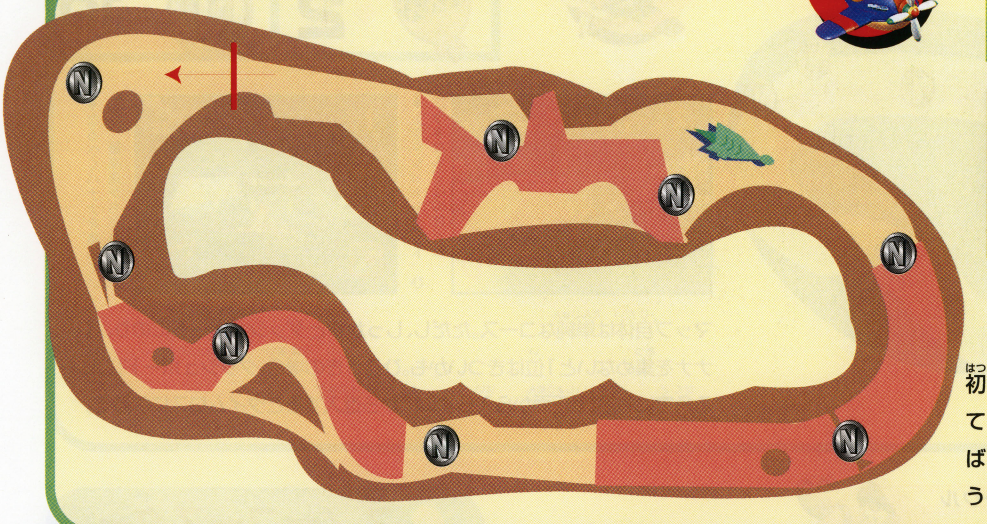
⬆ホネの口の中にあるダッシュボードでスピードアップ

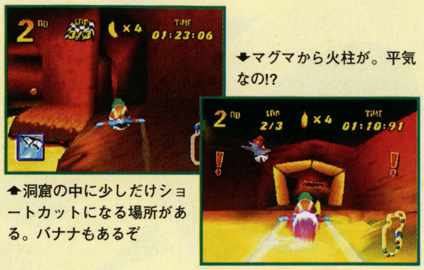
各コースの 🎈 はゴールドバルーンチャレンジに必要なバルーン数、N はシルバーコインチャレンジに必要なバルーン数を表しています。

マグマかざん

ビークル

◆5 ◆10





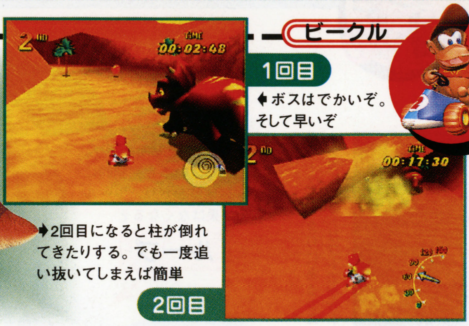
➡マグマから火柱が。平気なの!?

⬆洞窟の中に少しだけショートカットになる場所がある。バナナもあるぞ

初のひこうきコース。他のビークルとちがって、左右だけでなく上下にも操作をしなければならない。そのぶん無駄な動きをしないように気を付けて操作しよう。

エリアボス戦

ビークル



1回目

⬅ボスはでかいぞ。そして早いぞ

➡2回目になると柱が倒れてきたりする。でも一度追い抜いてしまえば簡単

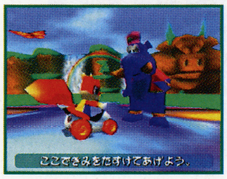
2回目

いままでのゲームにはなかった新感覚のボス戦。ルールはいたって簡単で、敵より早くゴールするだけなんだけど…。敵が早い! でかい!

こいつに勝つにはとにかく前に出て、敵に抜かれないこと。最初の方にあるミサイルを当てて追い抜こう。あとはミスをしなければOKだ。

ONE POINT

その5. タージ

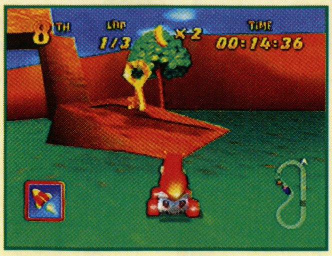


⬅ウィズピッグにかてるレーサーを捜しているんだって

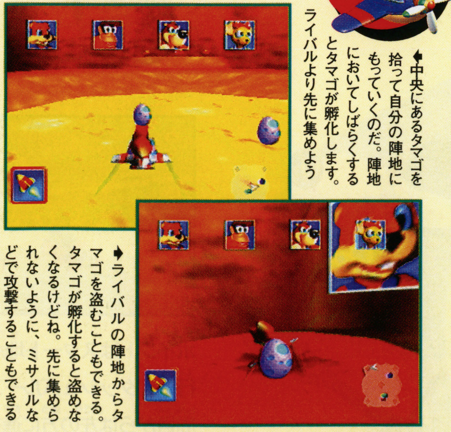
ティンバーアイランドに住む魔人。島でのビークルチェンジをしてくれる。タージが挑んでくる「うでだめし」に勝つと風船をくれるぞ。

ファイアーマウンテン

ビークル



⬅鍵の場所は、サンシャインレイクの第1コーナー。コース外のレア社のロゴの上に落ちているんだ



⬅中央にあるタマゴを拾って自分の陣地にもっていくのだ。陣地においてしばらくするとタマゴが孵化します。ライバルより先に集めよう

➡ライバルの陣地からタマゴを盗むこともできる。タマゴが孵化すると盗めなくなるけどね。先に集められないように、ミサイルなどで攻撃することもできる

エリアに隠れているカギをゲットすると入れるようになるボーナスステージ。ここファイアーマウンテンでは、「タマゴを拾って、3つのタマゴを早く孵化させた人の勝ち」っていうボーナスゲームだよ。

RACER

ティンバー

加速	★★
重量	★★
操作	★★
最高速	★★

バンパー

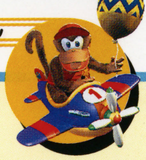
加速	★★★
重量	★★
操作	★★
最高速	★★

スノーゾーン

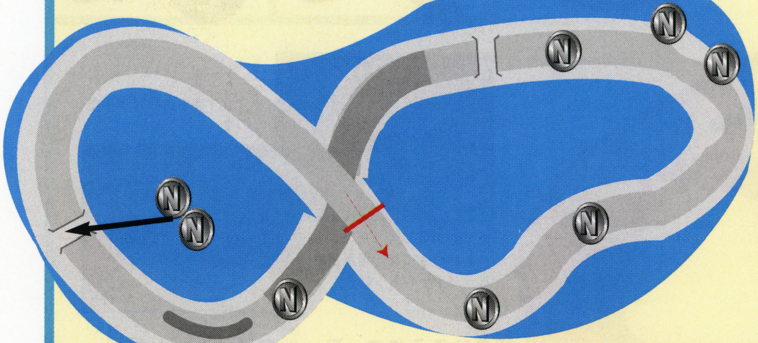
必要バルーン数 **2**

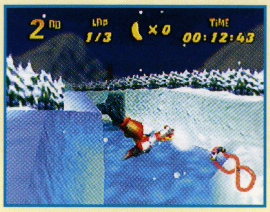
フローズンマウンテン

ビークル

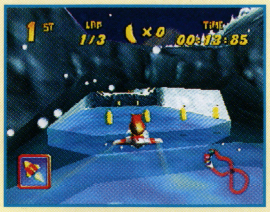


◆2　N ◆10




2ND
LAP 1/3
×0
TIME 00:12:43

←上空をショートカット。ひこうきならではの技だね

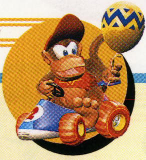

1ST
LAP 1/3
×0
TIME 00:13:85

←なるべくバナナを集めていこう。最高速がちがうぞ

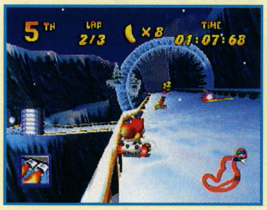
マップ自体は単純なコース。ただし、しっかりとダッシュボードにのり、バナナを集めないと1位はきついかも。ひこうきの場合、ダッシュボードに入る角度にも注意。正面から入らずに横から進入するとタイムロスになるぞ。

スノーコースター

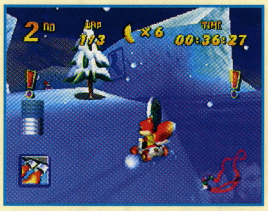
ビークル



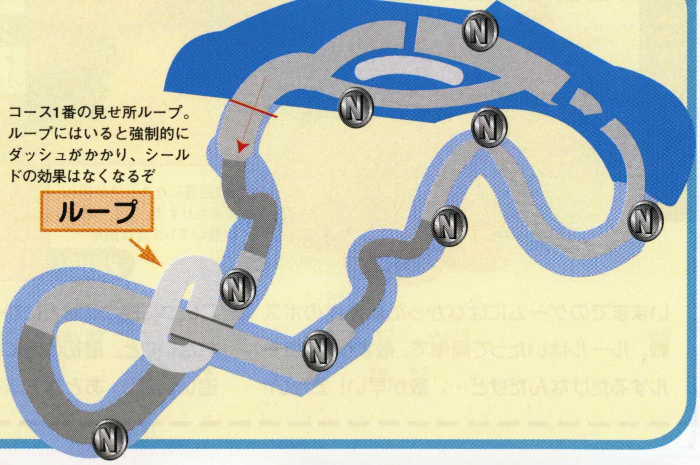
◆3　N ◆11


5TH
LAP 2/3
×8
TIME 01:07:68

←ループの内側を立体交差。3D空間がかっこいいのです


2ND
LAP 1/3
×6
TIME 00:36:27

←コースぎりぎりにあるシルバーコインはドリフトでゲット

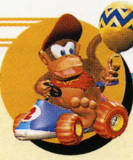


コース1番の見せ所ループ。ループにはいると強制的にダッシュがかかり、シールドの効果はなくなるぞ

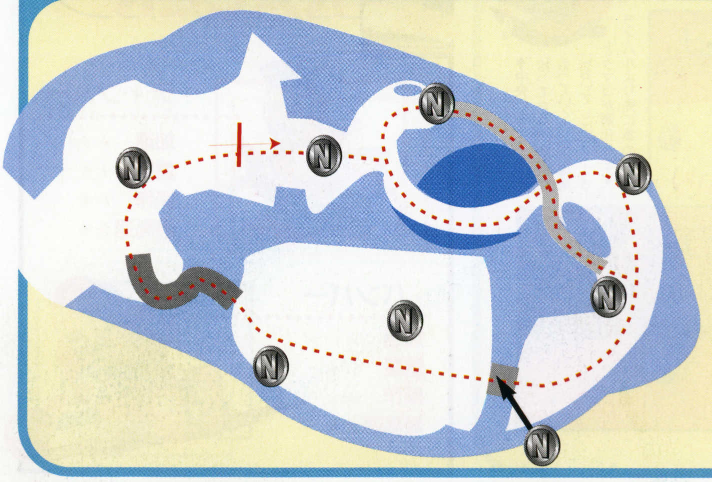
ループ状の立体交差が登場するコース。「雪だからすべる」って感覚はあまりないけど、コースサイドの氷には要注意。あまりの冷たさに飛び上がっちゃうのだ。ゴール前の分かれ道は、ダッシュのできる左がオススメ。

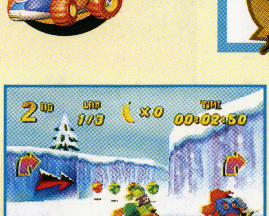
ゆきだるまランド

ビークル

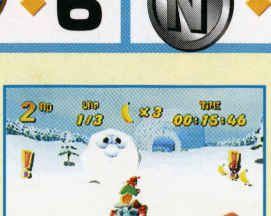


◆6　N ◆14




2ND
LAP 1/3
×0
TIME 00:02:50

←スタートすぐの分かれ道。右にはバナナがたくさんある


2ND
LAP 1/3
×3
TIME 00:15:46

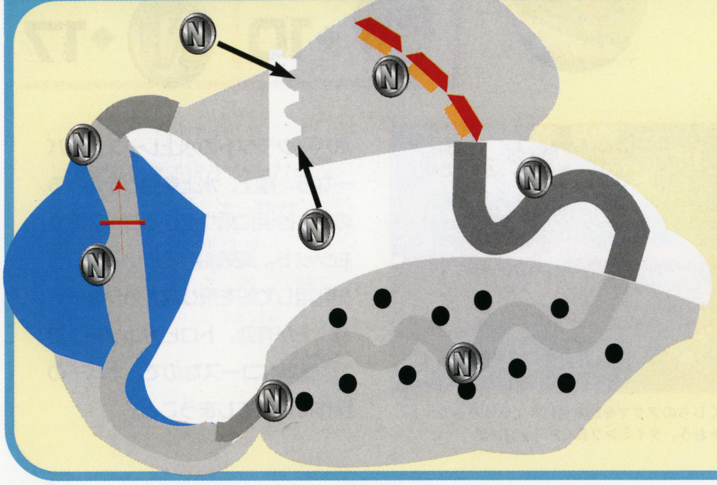
←でっかい雪だるまがゴロンゴロン。つぶされないように

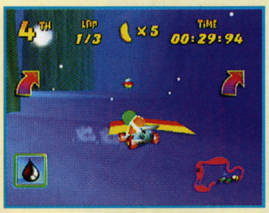
ポイントはスタート地点すぐの分かれ道。右の方がバナナが多いが、左に行けばダッシュバルーンがある。まずはバナナを集めて最高速を上げ、2周目からは左の方に進もう。終盤の雪だるまに注意しようね。

各コースの はゴールドバルーンチャレンジに必要なバルーン数、N はシルバーコインチャレンジに必要なバルーン数を表しています。

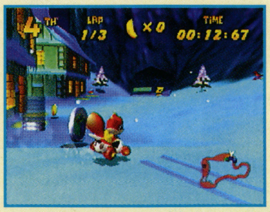
クリスマスむら

◆9 ◆16




4TH
LAP 1/3
×5
TIME 00:29:94

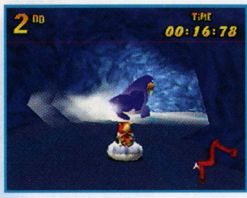
←大木の裏側にダッシュボードが。全部ふめれば近道だ


4TH
LAP 1/3
×0
TIME 00:12:67

←家の目の前にあるコイン。ドリフトを上手く使おう

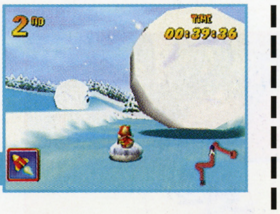
ダッシュボードに確実にのり、バナナをたくさん集めること。コース中盤の木がたくさん立っている地点は、コースをはずれたところにダッシュボードがある。確実に全部踏めればショートカットになるんだけど…。

エリアボス戦


2ND
TIME 00:16:78

1回目

←狭い洞窟で減速しないように。落ちつけば勝てるはず


2ND
TIME 00:39:36

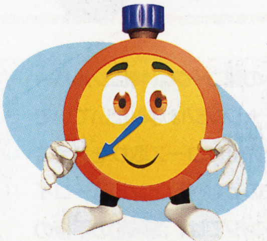
→雪だるまが転がってるけど平気。ぶっちぎりの楽勝だ

2回目

1本道のコースをホバークラフトでタイマン勝負。エリアボスのトドは、トドってだけあって足が遅い。ダイナミックな走り方に圧倒されないように。ホバークラフトの操作に慣れてさえいれば、初戦で勝つことができるだろう。いざというときのために誘導ミサイルか、ダッシュを持っていれば完璧。2回目の戦いも、先行していれば余裕で勝利だ。

ONE POINT

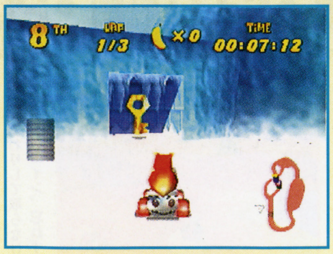
その6. T.T.



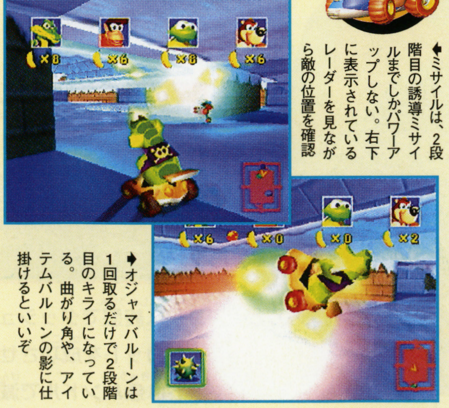
←大切なコースをウィズピックに封印されて怒っているT・T

各エリアの真ん中でうろうろしているのは、レースコースの監督者である『T.T.』。彼に話しかければタイムトライアルモードをオンにできる。トラックモードにも登場するぞ。

アイスピラミッド


8TH
LAP 1/3
×0
TIME 00:07:12

←「ゆきだるまランド」のスタート地点すぐを左に曲がっていったところ。普通気づかないってば

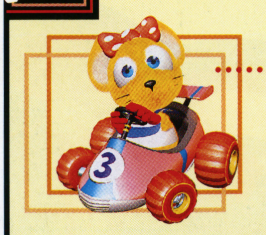


←ミサイルは、2段階目の誘導ミサイルまでしかパワーアップしない。右下に表示されているレーダーを見ながら敵の位置を確認

→オジャマバルーンは1回取るだけで2段階目のキライになっている。曲がり角や、アイテムバルーンの影に仕掛けるといいぞ

『マリオカート』でいうバトルゲーム。ルールは、「ミサイル」や「おじゃま」で敵を攻撃して、持っている8本のバナナを最後まで持っていた人の勝ち。簡単、簡単。

RACER



ピプシー

加速	★★★
重量	★
操作	★★★
最高速	★★

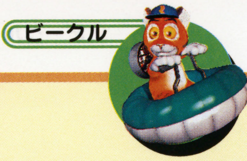
ティップタップ

加速	★★
重量	★
操作	★★★
最高速	★★

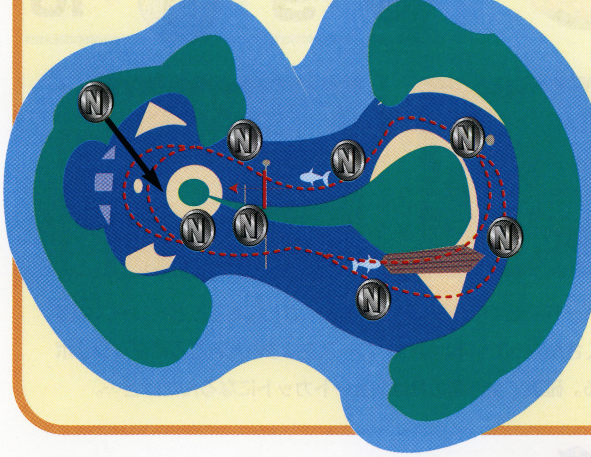
トロピカルゾーン

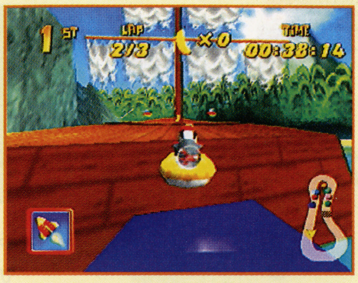
必要バルーン数 **10**

くじらビーチ



🎈◆10　N◆17

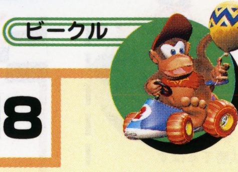



1ST
LAP 2/3
×0
TIME 00:38:14

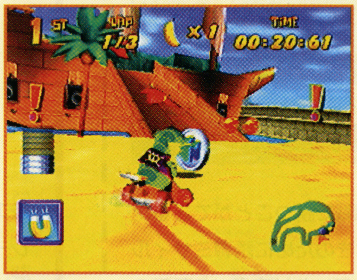
⬆くじらのアタマを踏み台にしてショートカットしちゃおう。タイミング良くRジャンプだ

ホバークラフトの水上レース。ホバーなら、陸上、水上を問わず走れるので、砂浜に乗り上げるコース取りもグッド。海賊船の前にいるクジラを利用して船を飛び越えるショートカットが有効。トロピカルゾーンで1番簡単なコースなので、ホバーの操作に慣れてしまうこと。

みかづきアイランド

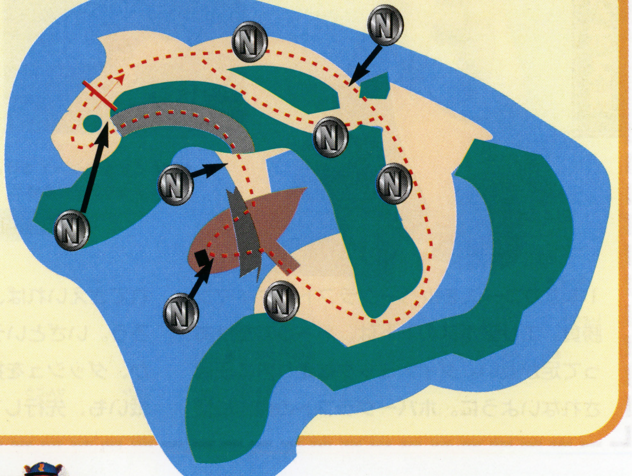


🎈◆11　N◆18

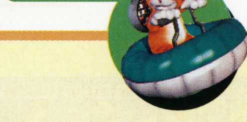

1ST
LAP 1/3
×1
TIME 00:20:61

⬆海賊船内を抜けていく場面も。ただでさえ難しいのに、シルバーコインチャレンジはツライっす

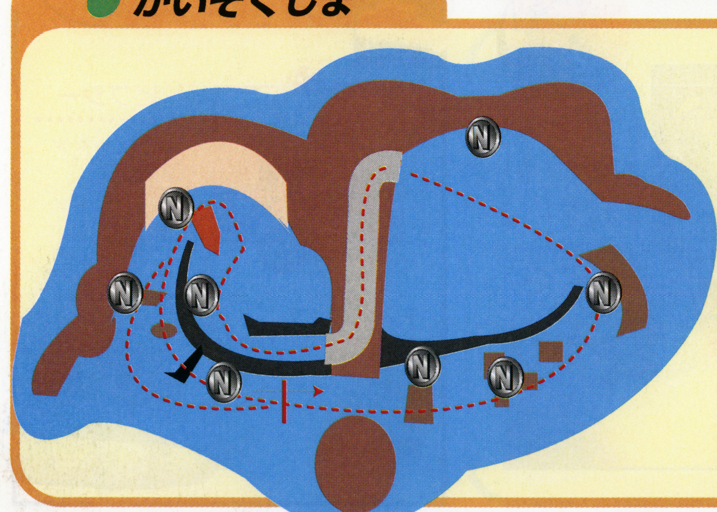
右へ左への難コース。特にシルバーコインチャレンジはなみたいていではない。完璧なコース取りを考えてレースにのぞむべし。シルバーコインチャレンジでは、海賊船の甲板の上にあるコインを見落とさないように注意しよう。他のコインはドリフトで取れるようにがんばろう。

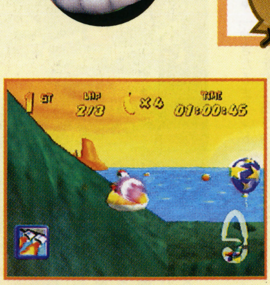


かいぞくじま

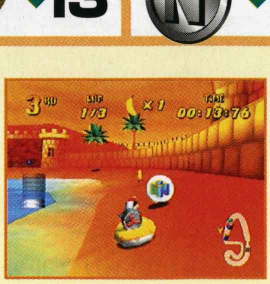


🎈◆13　N◆20




1ST
LAP 2/3
×4
TIME 01:00:45

⬅ダッシュボードで加速+Rジャンプで壁越えができるぞ


3RD
LAP 1/3
×1
TIME 00:13:76

⬅大まわりして取らなければならないコイン。忘れずにね

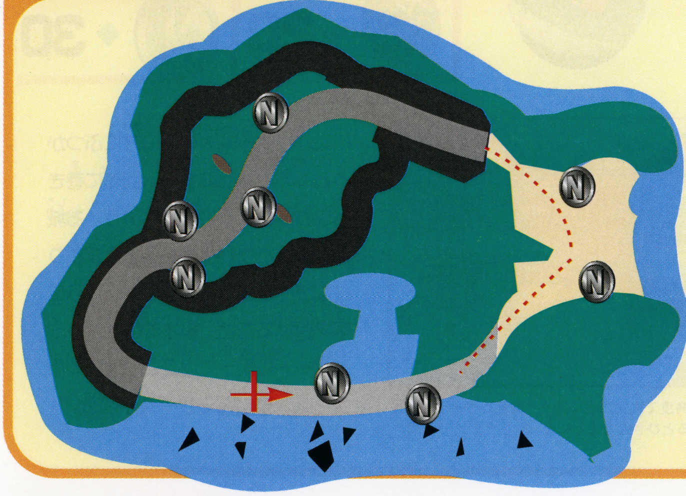
コース終盤でダッシュボードとRジャンプを利用した壁越えのショートカットを成功させることができれば余裕のコース。ホバークラフトは急ハンドルで減速してしまうので気を付けろ!

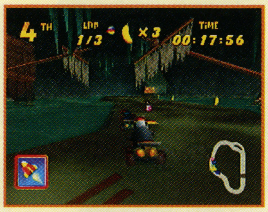
各コースの 🎈 はゴールドバルーンチャレンジに必要なバルーン数、N はシルバーコインチャレンジに必要なバルーン数を表しています。

トレジャードーム

ビークル

◆16 ◆20




4TH
LAP 1/3
×3
TIME 00:17:56

◆沈没船の並ぶ不気味なコース。カリブの海賊って感じ

4TH
LAP 1/3
×2
TIME 00:09:13

◆シルバーコインも簡単。難しいコースではないのだ

薄暗く不気味な洞窟のあるコース。特に難所はないので、ドリフトをガンガン決めながらとばしていこう。シルバーコインチャレンジも、あわてなければカンタンにゲットする事ができるはず。ノープロブレムだね。

エリアボス戦

ビークル

2ND
LAP 1/3
TIME 00:07:10

1回目

◆キライを落としていくタコ。早い内に先行できないと勝機はない。リスタートだね

2ND
LAP 1/3
TIME 00:07:61

◆2回目はより強力なあわをまき散らす。ひっかかたらアウト。インを攻めつつ先攻せよ

2回目

でっかいタコです。早いです。しかもオジャマアイテムを置いていきます。でも、大丈夫。タコは後ろにしかオジャマアイテムを置かないので、初めにダッシュかミサイルを使って先行してしまえばブッちぎれます。コーナーでは、ホバーの特性を利用して、インギリギリの陸の上を走ろう。結構タイムがかせげるはずだぞ。がんばって!

ONE POINT

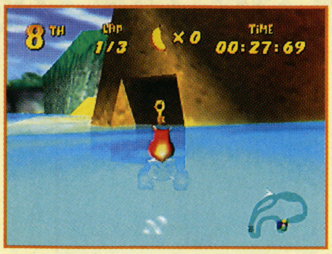
その7. ドラムスティック

◆ウィズピックに対抗できるハズのレーサー。見つけたら使えるの?

ティンバーアイランドのチャンピオンレーサー。ウィズピックが島に来て以来、姿を見たものはいない。最速レーサーはいったいどこにいっちゃったの?

ダークビーチ

ビークル


8TH
LAP 1/3
×0
TIME 00:27:69

◆みかづきアイランドの分かれ道で、左側の海を少し行くと右の崖にくぼみが。そこにあるのだ

ダークビーチ
さいごまでバナナがのこったビ
×8
×8
×8
×8

◆月明かりに照らされたダークビーチ。直訳で暗い砂浜。攻撃を受けると持ってるバナナを落としちゃう。攻撃を受けるな

◆常に攻撃アイテムを持っておくのが勝つためのコツだ。右下のレーダーを良く見て、敵の位置を把握しよう。誘導ミサイルがいいぞ

水上のバトルステージ。今度はホバークラフトで勝負だ。ルールはアイスピラミッドと同じで、さきに4回攻撃を受けた方の負け。がんばって最後まで残るのだ!

RACER

ディディー

加速	★★
重量	★★
操作	★★
最高速	★★

コンカー

加速	★★
重量	★★
操作	★★
最高速	★★

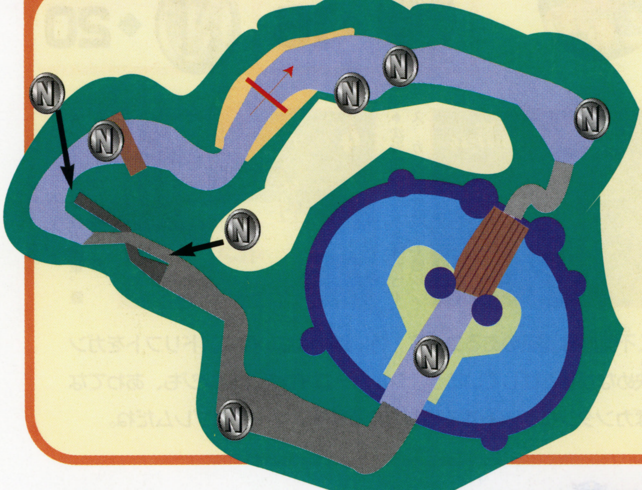
ドラゴンゾーン

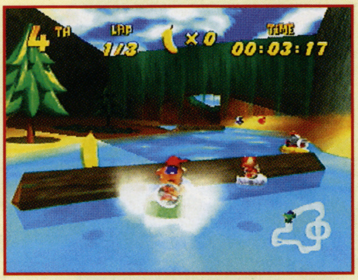
必要バルーン数 **16**

リバーパレス

ビークル

◆20　N ◆30




4TH
LAP 1/3
×0
TIME 00:03:17

↑変な角度で丸太にぶつかると回転しちゃう。巻き込まれるとひさんなことになっちゃうぞ!

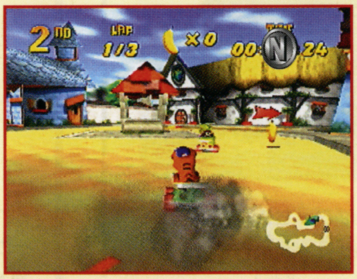
川に浮いてる丸太の端の方にぶつかるとくるくる回転する。回転に巻き込まれないように注意しよう。お城の橋のあたりから落ちると大まわりになってしまうので落ちないように気を付けること。基本的にはダッシュボードに乗ってさえいれば勝てるコース。楽しんでレースしよう。

グリーンウッドむら

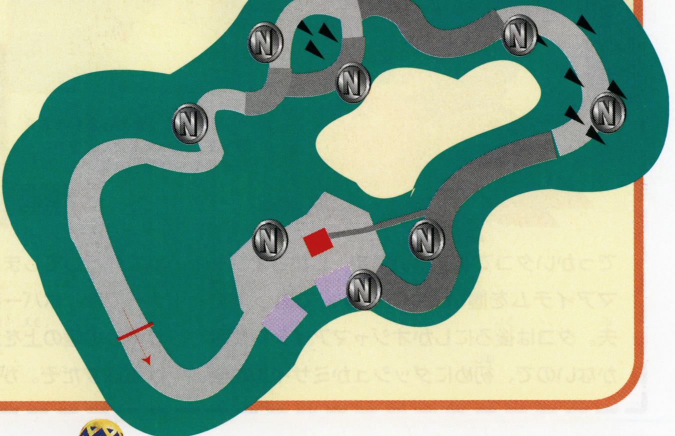
ビークル

◆17　N ◆20

急カーブの多い超難コース。ショートカットは2ヵ所（町中の井戸、大木の横）あるが、どちらもたいした近道にはならない。くねくね曲がるコースをドリフトで上手く抜けていこう。シルバーコインチャレンジは、全コース中1番難しい。くじけずに何度もチャレンジしてみよう。


2ND
LAP 1/3
×0
00:24

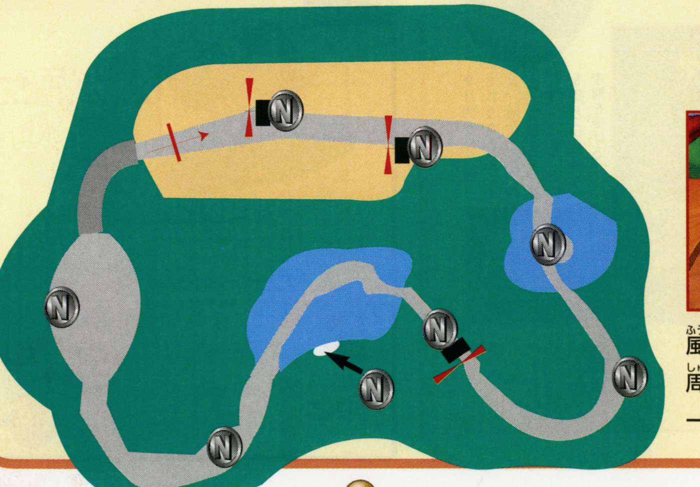
↑赤い屋根の建物からショートカット可能。飛び越えないように手前で減速しておこう

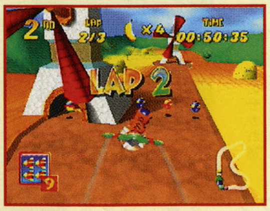


ふうしゃカントリー

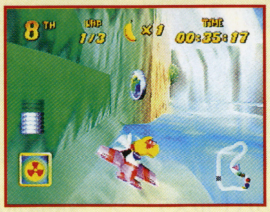
ビークル

◆16　N ◆23




2ND
LAP 2/3
×4
TIME 00:50:35
LAP 2

←風車小屋の下にあるダッシュボードは飛行機でも利用可


8TH
LAP 1/3
×1
TIME 00:35:17

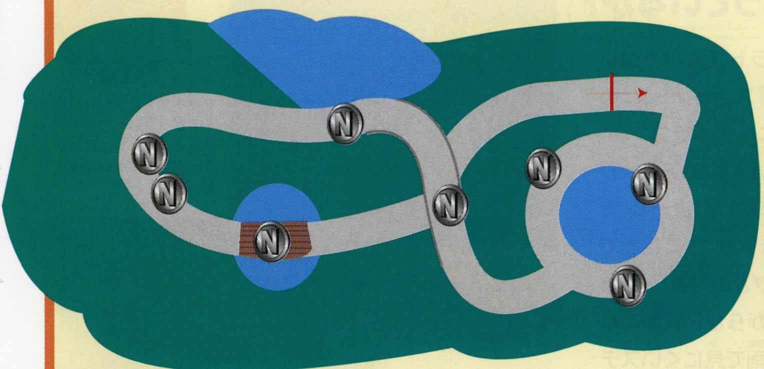
←滝の中にあるコインを取るときの角度に気を付けて

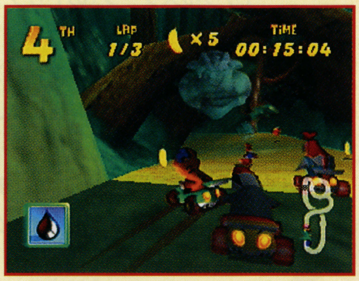
風車小屋のあるのどかなコース。ひこうきだとバナナが取りにくいが、一周目でなるべく多くのバナナをゲットできるようにするのがコツ。シルバーコインチャレンジは、滝の中にあるコインをどう取るかが決め手かも。

各コースの　はゴールドバルーンチャレンジに必要なバルーン数、N はシルバーコインチャレンジに必要なバルーン数を表しています。

ゴーストウッズ

◆22 ◆37

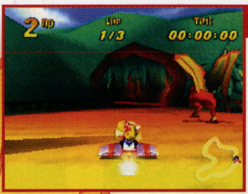



4TH
LAP 1/3
×5
TIME 00:15:04

⬆洞窟の中を飛んでくるお化けに気を取られないように。べつに危害は加えてこないので大丈夫だよ

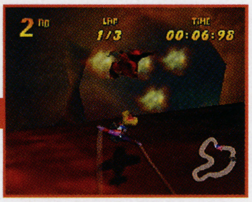
ダッシュボードの位置さえ覚えておけば問題なし。さほど難しいコースではない。ただし、コース幅が狭い場所で敵のオジャマ攻撃にかからないように注意しよう。短コースだけに1ミスが命取りになることもあるのだ。

エリアボス戦


2ND
LAP 1/3
TIME 00:00:00

1回目

⬅ドラゴンはフライングします。スタートダッシュは必須条件


2ND
LAP 1/3
TIME 00:06:98

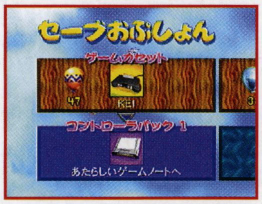
2回目

➡ドラゴンのはく炎以外に、もとから炎が設置されているのだ

ひこうきでドラゴンと勝負。ドラゴンは炎を吐きながら飛んで行く。ミスさえしなければ勝てる相手なので、コースを覚えて落ちついて。アイテムはダッシュがいいぞ。

ONE POINT

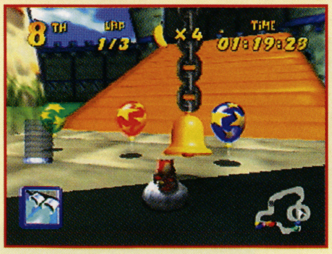
その8. セーブ


セーブおぷしょん
ゲームカセット
コントローラパック 1
あたらしいゲームノートへ

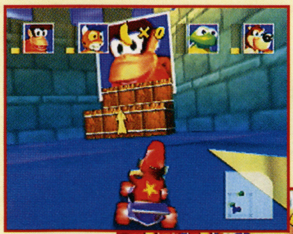
⬅オプションでコントローラパックへのバックアップが可能

内蔵バックアップで3つまでセーブ可能。コントローラパックは、アドベンチャーなら1P、タイムなら2P、ゴーストなら103P必要。カセットだけでも遊べるよ。

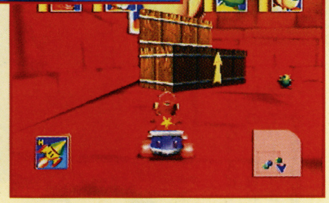
バナナンキャッスル


8TH
LAP 1/3
×4
TIME 01:19:23

⬅「リバーパレス」の橋の所にある鐘。その鐘を鳴らして羽根橋をあげ、ダッシュで上に登ってみよう



⬅コレが自分の箱。バナナを持ってきたらこの前に来ればいい。1度にもてるバナナは2本。最低でも5往復必要だぞ



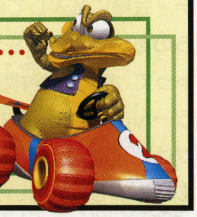
➡敵の箱の前や、箱に続く坂の途中などにおじゃまアイテムをおいてやるのがグッド。パターンを決めれば簡単だ

ステージ内に散らばっているバナナを集めて、自分の箱の中にしまおう。1番早く10本のバナナを集めた人の勝ち。ライバルのジャマをしながら素早く集めるのだ!

RACER

バンジョー

加速	★
重量	★★★
操作	★★
最高速	★★★



クランチ

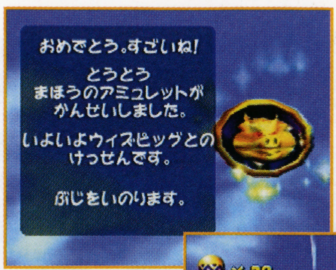
加速	★
重量	★★★
操作	★
最高速	★★★

ついに決戦！悪の親玉ウィズピッグ

ビークル

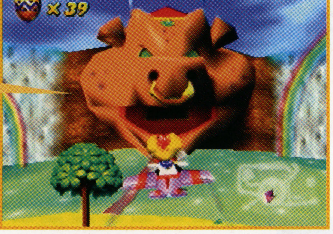
アミュレットはそろっているか？

『ザウルスゾーン』のトリケラトプス。『トロピカルゾーン』のオクトパス。『スノーゾーン』のトド。そして『ドラゴンゾーン』のドラゴン。中ボス達との対戦に勝利しているなら、アミュレットはすべてそろっているはずだ。よーし、それなら行きますか、行かれますか。ってことでいよいよボスのウィズピッグとの対決だ。あまりの速さに開いた口がふさがらない状態になっちゃうかも。土砂降りの雨で見にくいステージだけど頑張ってくれ。オススメキャラは、最高速重視で「バンジョー」っす。



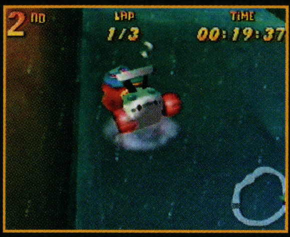
おめでとう。すごいね！
とうとう
まほうのアミュレットが
かんせいしました。
いよいよウィズピッグとの
けっせんです。
ぶじをいのります。

◆中ボスを全員倒せばウィズピッグ戦への扉が開かれる。早い話、それぐらいの実力がないと勝てないってことだ



➡ティンバーアイランド中央にあるウィズピッグの口の中に飛び込めば対戦開始。健闘を祈る

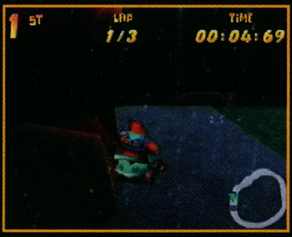
◆ミスをするな◆



◆水たまりにおっこちるなんてもってのほか。ダッシュボードの１つもはずせないのだ

アイテムバルーンがひとつも登場しない。いちどでも引き離されたらもうアウト。ダッシュボードに必ず乗って当たり前。

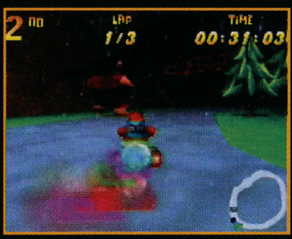
◆「けられる」のも大事◆



◆スタート直後にけられるのが結構大事だったりする。利用するしかないぞ

ウィズピッグの前を走っていると、ときどきけられることがあるけど、スピードが上がるのでグッド。利用せよ。

◆アクセルオフでダッシュ◆

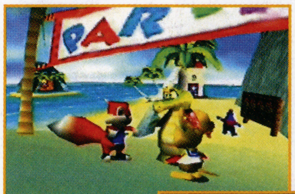


◆ダッシュ時間が少しのびる。必ず決められるように他のコースでも練習しておこう

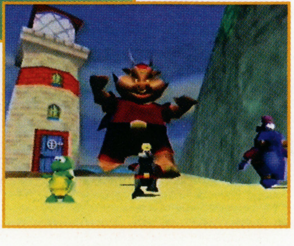
ダッシュボード直前でアクセルボタンを一瞬離すことで、ダッシュの距離がのびる。必ずできるように練習しよう。

大ボス倒してレッツパーティ！The End?

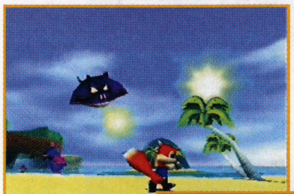
やっとやっとウィズピッグを倒した仲間達。これでまたティンバーアイランドに平和が訪れるね。何はともあれ、みんなで乾杯！ パーティでもしちゃおうよ。って楽しくやっているところに…。ガーン！ウィズピッグはまだいたのです。パーティ会場に乱入してきたウィズピッグ。「さよならのあいさつをし忘れた」とかなんとかいっちゃって、ホントは仲間に入りたかったのかもね。うーん、でもやっぱりたいへんだぞ。ウィズピッグはUFOにのって行っちゃったけど、またやってくるかもしれないモンね。どうしよう!?



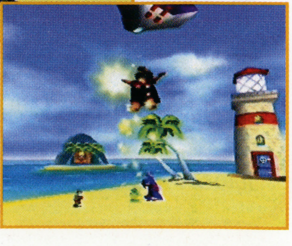
◆みんなでレッツパーティ。踊りなんか踊っちゃって楽しそう。でも食べ物も飲み物もないって寂しくない？



◆げげ、ウィズピッグまだいたのか！灯台の陰から現れてパーティ会場に乱入。みんな大混乱だ



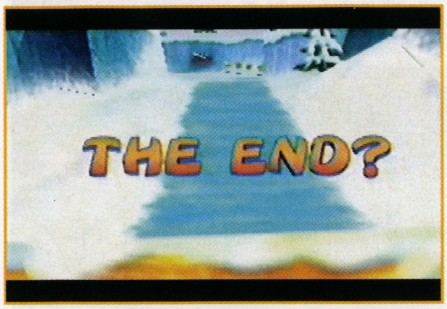
◆UFOまで飛んできたぞ。しかも攻撃してくるなんて…。ひどいっす。逃げまどう仲間達がかわいそうだよ～



◆宇宙船に乗って帰っていくウィズピッグ。自分の惑星があるのかな。でもあんな悪いヤツをほっといていいわけ？

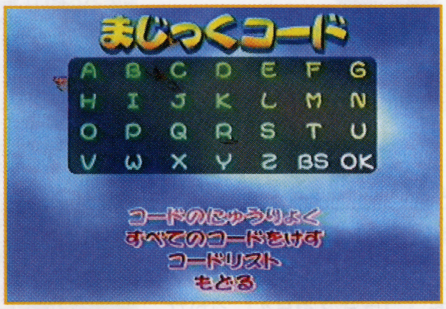
Diddy Kong Racing

島に残る謎とタイムアタック大会



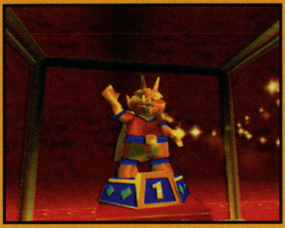
⬆エンディングのスタッフロールの最後に「THE END?」の文字が。ということは……。やっぱし終わりじゃないってこと!?

⬇メインタイトル画面のオプション設定から選択できる「まじっくコード」。なんのことやらわからんなぁ

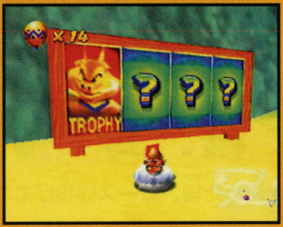

まじっくコード
A B C D E F G
H I J K L M N
O P Q R S T U
V W X Y Z BS OK
コードのにゅうりょく
すべてのコードをけす
コードリスト
もどる

ティンバーアイランドからウィズピックを追い出すことには成功したけど、なんだかスッキリしないなぁ。だってまだ謎が残ってるモンね。この謎が残ってるかぎり、まだ先がありそうな予感。えっ、どんな謎が残ってるかって? 気になる人は下を読んでね。ついでに、64ドリームではタイムアタック大会を開催するぞ。詳しいことは下にある募集要項を読んで下さい。チャンピオンになるのは誰だ!?

● トロフィーレース



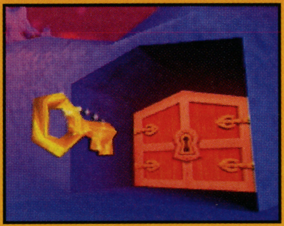
⬆各エリアの4コースを連続でレース。総合ポイント1位でゴールドトロフィーが



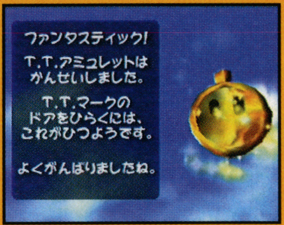
⬆灯台の側にある看板にゲットしたゴールドトロフィーが。意味がありそう

各エリアの中ボス戦で2回目の勝負に勝利するとプレイできるようになる。さらにそこで1位を取るとゴールドトロフィーが手に入る。しかも島の灯台の側にある看板にも結果がでてるけど…。いったいどんな意味があるんでしょうか?

● T.T.アミュレット



⬆カギをゲットすれば扉の中に入ることができるようになる。ボーナスステージだ



ファンタスティック!

T.T.アミュレットはかんせいしました。

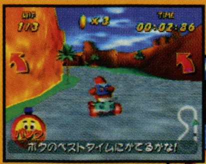
T.T.マークのドアをひらくには、これがひつようです。

よくがんばりましたね。

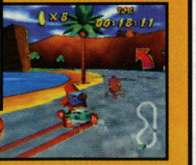
⬆T.T.アミュレットが完成。でもT.T.の扉っていったいどこにあるんだろう…

各エリアにあるカギのかかった扉。カギを見つけるとボーナスステージができるようになるよね。しかも勝負に勝つと「T.T.アミュレット」なるものがもらえちゃう。全部集めると「T.T.の扉」が開くっていうけど…。どこにあるわけ?

● T.T.ゴースト


LAP
1/3
×3
TIME
00:02:86
ボクのベストタイムにかてるかな!

⬆決められたタイムを越えるとゴースト出現


×8
TIME
00:18:11

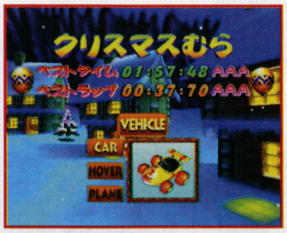
⬇ちょっとやそっとじゃ追いつけそうもない

これは謎ってほどではないけど…。アドベンチャーやトラックモードでタイムアタックをやるよね。実は実は、各コースであるタイムを越えるとT.T.のゴーストが出現するんだ。でも、タイムアタックに勝つには抜かさなきゃね。

● 超速タイム募集

12月25日必着

全国のチャンピオンレーサーの皆さん。誌上タイムアタック大会の始まりだ。コースは『クリスマス村』。乗り物の限定はナシ。最速タイムを記録したら、下のハガキの書き方にそって、1.タイム 2.ビークル 3.名前(歳) 4.〒住所 5.電話番号を書いて下の宛先へ、官製ハガキで応募してくれ。上位10人は本誌3月号(1月発売)に掲載。上位3位まではトロフィーを授与するぞ。


クリスマスむら
ベストタイム 01:57:48 AAA
ベストラップ 00:37:70 AAA
VEHICLE
CAR
HOVER
PLANE

クリスマス村

あて先

〒102
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
DKタイムアタック係

ハガキの書き方

1 タイム……… 1'31"52
2 ビークル……… ひこうき
3 名前(歳)田中一郎(32歳)
4 〒住所
〒102東京都千代田区1-1-1
5 電話番号 03-1234-1234

＊ただし、上位の人にはビデオなどで確認をする事があります。なお、ハガキなどに関する問い合わせ電話は受け付けません。

*Trademark of Nintendo.©1997 Rare,Game by Rare.Diddy Kong and BanjoCharacters Lisensed by Nintendo.

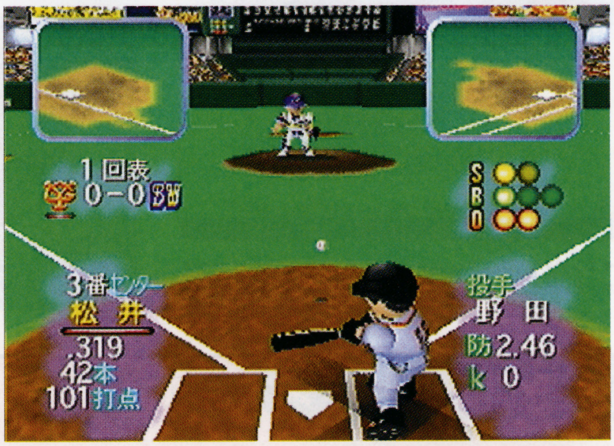
ファミスタ64

●発売元：ナムコ
●発売日：11月28日
●価　格：6800円
●容　量：96M
●ジャンル：スポーツ
●プレイ人数：1人～4人　●コントローラパック：対応(123P)

開幕前夜準備はいいか?!

勝利を呼ぶ選手起用でいただきだっ!!

ヤクルトスワローズの日本一で幕を閉じた97年のペナントシリーズ。ヤクルトファンのみなさんおめでとう。そうでないチームのみんなもとりあえず拍手。さて、拍手が終わったら、今度は君の夢を『ファミスタ64』でかなえようじゃありませんか。今回は発売直前ということで既存の14チームのデータを紹介します。まずは、これで選手起用を考えて、君の采配をふるってちょうだい。来月の発売直後は「君の最強チーム」を徹底攻略するからね。


1回表
0-0
SBO
3番センター
松井
.319
42本
101打点
投手
野田
防2.46
k 0

ファミスタならではの押さえておきたい攻略法

打撃

とりあえず来た球を振るのが基本。見逃すなんてナシナシ。思い切って振っていこう。

1回表
1-0
4番ファースト
落合
.282
20本
75打点
投手
川村
防4.09
k 1
今日の成績 打点0 盗塁0

↑決め打ちよりもとにかくバットを振ろう。それが『ファミスタ64』なのだ

基本はノーマルで

とりあえずスティックをいれずに、ノーマルで打って感じをつかもう。

絶好調ならアッパーで

バットくるくるの絶好調なら一発ねらいのアッパースイングで振れ。

ランナーいるならダウンで

ランナーを進めるにはダウンスイングでゴロを打っていくべし。

投球

球速を決めた後、コースは投げてから考える。これも『ファミスタ』ならではの投法だぜ。

1回裏
0-0
投手
レイジ
防2.36
k 0
1番レフト
和田
.310
3本
32打点

↑勝負球は超豪速球で決めるもよし。超スローボールで決めるのも手だぞ

中速でカウントを

マウンド位置をずらして中速の変化球でカウントをとっていこう。

とりあえず曲げろ

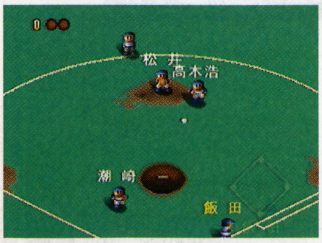
変化球をフルに使いバッターにすれすれで当たるくらいに曲げていけ。

おそい球ではずせ

緩急をつけるのも大事。決め球に遅い球を投げてタイミングを外せ。

守備

当たりの強い打球もZトリガーの腰落としキャッチでさばけば、後逸しないですむぞ。



↑守備画面は「ちっちゃい画面」に切り替わって操作することになる

ショートゴロはサードで

『ファミスタ』では内野にゴロが飛ぶと、二塁手、遊撃手がそれぞれ2塁、3塁にベースカバーに入る。ショートに頼らずにサードを動かしてゴロをさばいていこう。

外野も動くぞ

ゴロを追っかけて選手を動かすと、外野手も同じ方向に動きすぎてしまう。早めに見切って、外野でバックアップすることを忘れないようにしよう。

走塁

とにかく足の速い選手はガンガンはしらせよう。二盗、三盗も恐れることなく走らせるのだ。

松井
1回裏
0-0
投手
田畑
防2.98
k 0
2番センター
大友
.262
3本
35打点
今日の成績 打点0 盗塁0

↑足の速い選手が出たらこっちのもの。問答無用で盗塁するのだ

とりあえず盗塁

ナムコのピノ、西武の松井なら確実に盗塁を決めてくれるはず。ゴロを打たせて塁に出したら、あとは二盗、三盗でひっかきまわそう。確実な得点源だぞ。

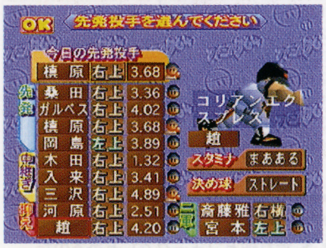
COM戦はトリック

対COM戦なら、2人のランナーをたくみに操れば、追いかけプレーの合間に得点したり、塁を進めることが可能だ。特にランナー一、三塁なら二盗は確実だぜ。

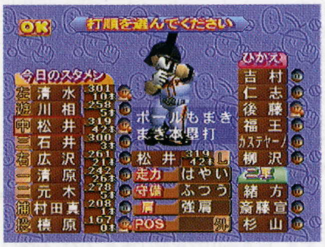
全14球団の選手データを一挙公開してしまおう!!

97年最新データで遊ぶファミスタ!!

何よりもうれしいのは、97年最新ほやほやのデータで遊べるってこと。ホージーや趙選手など、64初登場の選手たちも操作できるってことだ。それでは早速14球団のデータを紹介していこう。


OK 先発投手を選んでください
今日の先発投手
槙原 右上 3.68
先発
桑田 右上 3.36
ガルベス 右上 4.02
槙原 右上 3.68
岡島 左上 3.89
中継ぎ
木田 右上 1.32
入来 右上 3.41
三沢 右上 4.89
抑え
河原 右上 2.51
趙 右上 4.20
コリアンエクスプレス
趙
スタミナ まあある
決め球 ストレート
二軍
斎藤雅 右横
宮本 左上

⬆各選手を選ぶと表示されるコメントも見逃すなよ。どの選手を起用するかも君次第だ


OK 打順を選んでください
今日のスタメン
左 清水 301 10本
遊 川相 258 5本
中 松井 319 42本
三 石井 300 3本
右 広沢 261 21本
一 清原 242 26本
二 元木 278 5本
捕 村田真 208 1本
投 槙原 167 0本
ボールもまきまき本塁打
松井 319 42本 L
走力 はやい
守備 ふつう
肩 強肩
POS 外
ひかえ
吉村
仁志
後藤
福王
カステヤーノ
柳沢
二軍
緒方
斎藤宜
杉山

⬆選手の調子は名前の右となりの顔アイコンで表示されているぞ。ガッツポーズならOKだ

データの見方

走力	走る速さ。数値の大きいほど足が速いということ。
肩	肩の強さ。数値の大きいほど肩が強くダイレクト返球も可能。
最高速	投手の最高スピード。単位はkm/h。数値の大きいほど速い。
右、左切れ	左右に曲がる変化球の切れ具合を表示。数値の大きいほど曲がる。
守備力	守備のうまさを表示。数値の大きいほど守備がうまい。
スタミナ	投手の持久力。数値の大きいほどスタミナがあり完投能力が高い。
中速	3Dスティックの上下を入れずに投げる球。数値はスピードを表示。
フォーク切れ	その投手のフォークの切れを表示。数値の高いほどよく落ちる。

※打率、本塁打数は実際の97年最終成績とは異なる場合もあります。

ナムコスターズ

ナムコキャラによるスーパーオールスターズ

チーム平均打率 .252　チーム本塁打数 166本
チーム平均防御率 3.33　球場 ナムコ

ご存じナムコキャラによるオリジナルチーム。常連のピノ、パックは11年現役でプレイし続ける鉄人選手だ。選手名はすべてナムコのゲームキャラやタイトルをもじったもの。君はいくつわかるかな？

ナムコスターズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
ピノ	8	左	左	265	4	28	25	11	10	外野
テイルズ	6	右	右	281	2	36	14	10	10	遊撃手
リチャード	7	右	両	314	18	66	12	9	12	外野
パック	3	右	右	306	44	98	7	8	8	一塁手
ガンバレット	4	右	左	260	25	71	8	10	8	二塁手
エンジェル	9	左	左	275	10	45	11	13	15	外野
ソウルエッジ	5	右	右	238	8	40	10	8	11	三塁手/遊撃手
平八	2	右	右	246	16	53	7	8	15	捕手
ナジャヴ	30	右	右	257	10	35	12	11	9	三塁手
ワルキューレ	31	右	左	294	3	29	10	9	9	外野
プーカァ	32	右	右	232	14	22	8	5	7	一塁手
マッピー	33	右	左	265	1	16	11	12	8	二塁手/遊撃手
サメサメ	34	左	左	210	0	4	10	10	10	外野
バベル	35	右	右	205	4	8	8	8	14	捕手
イタトマ	36	右	両	216	1	5	15	5	7	外野
りょうまくん	37	左	左	244	6	12	7	9	8	二塁手/三塁手
受付小町	38	右	左	186	0	3	7	9	8	捕手

ナムコスターズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
レイジ	11	右	右	6	8	8	2.36	20	144	123	16	14	14
エスコン	12	左	左	6	8	8	3.67	12	150	125	14	13	12
アルマジロ	13	右	右	6	8	8	4.27	20	144	123	15	10	10
プロップ	14	右	右	6	8	8	3.24	10	140	120	10	10	15
ゼビウス	15	左	左	6	8	8	4.12	15	149	126	14	14	8
スゥイート	16	右	右	6	8	8	4.01	14	138	110	14	5	15
セラージュ	17	左	左	6	8	8	3.93	15	149	126	10	10	11
マウンテン	18	右	右	6	8	8	3.26	10	143	120	6	14	13
アクア	19	右	右	6	8	8	3.24	8	140	115	16	16	16
アブノーマル	20	右	右	6	8	8	1.70	12	148	120	15	8	12
ギャラガ	21	右	右	6	8	8	2.90	9	138	115	6	12	14

このキャラに注目

打 **ピノ**
足の速さは天下一品。盗塁王だ

投 **レイジ**
左右のキレで打者を手玉にとれ

アメリカンズ

最強ムテキの破壊力バツグンチーム

チーム平均打率 .313　チーム本塁打数 457本
チーム平均防御率 3.08　球場 ナムコ

いやとにかく強いって。マジで。当たればホームランの選手がゴロゴロしているので対戦相手としては最悪。でもアメリカンズなのに、トーキョーやオーサカなんて地名が混ざっているのがいいよね。

アメリカンズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
フロリダ	3	右	両	308	28	69	18	13	12	二塁手
サンディエゴ	19	左	左	332	22	82	16	14	15	外野
コロラド	25	左	左	356	46	84	15	15	15	外野
ニューヨーク	24	左	左	322	55	121	13	14	16	外野
ラスベガズ	8	右	右	345	40	116	14	15	14	遊撃手
デトロイト	45	右	右	321	21	78	12	11	11	一塁手
アトランタ	10	右	両	312	15	68	14	11	13	三塁手
ロサンゼルス	31	右	右	320	25	77	12	10	17	捕手
ヒューストン	7	右	右	315	15	51	14	15	9	二塁手
シカゴ	21	右	右	290	17	61	16	17	12	外野
セントルイス	30	右	右	273	38	67	13	12	17	外野
テキサス	91	右	右	357	7	44	15	17	16	外野
ハワイ	80	右	右	283	36	88	12	10	14	捕手
ミネソタ	11	右	右	310	14	43	13	10	10	二塁手
トロント	29	右	右	300	27	66	14	18	11	外野
ミルウォーキ	20	右	右	288	29	69	13	13	13	三塁手/一塁手
グアム	15	右	両	290	22	77	12	12	15	捕手

アメリカンズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
シアトル	51	左	右	8	8	8	3.05	24	156	128	14	14	12
ボストン	49	右	右	8	8	8	3.99	22	148	110	15	15	16
オーサカ	16	右	右	8	8	8	3.17	20	147	122	16	15	17
アラスカ	32	左	右	8	8	8	3.84	19	145	118	14	9	13
チバ	35	右	右	8	8	8	2.86	18	158	123	16	10	16
シンシナティ	46	左	左	8	8	8	2.87	17	149	118	14	14	7
ピッツバーグ	37	左	左	8	8	8	2.84	16	142	120	11	16	10
ナイアガラ	36	右	左	8	8	8	2.95	15	148	108	16	12	10
クリーブランド	55	右	右	8	8	8	3.32	14	160	122	11	10	16
コーベ	21	右	右	8	8	8	2.93	13	152	125	15	14	14
トーキョー	18	左	左	8	8	8	2.09	12	138	94	10	12	14

このキャラに注目

打 **ニューヨーク**
当たればホームランです、ハイ

投 **ボストン**
左に右にフォークにとキレは最高

©1997 NAMCO LTD.ALL RIGHT RESERVED.

ヤクルトスワローズ

祝!! 日本一のベストオーダーだぜ

チーム平均打率　.266　チーム本塁打数　141本
チーム平均防御率　3.09　球場　神宮の森

大きく秀でた選手はいないけど、選手のバランスがよく使いやすいチームになったヤクルト。もちろん最高の投手陣で安定感はダントツ。日本一の余韻にひたりながらプレイしてみよう。

ヤクルトスワローズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
飯田	2	右	右	300	5	27	16	16	16	外野
辻	8	右	右	287	3	32	11	15	12	二塁手
稲葉	41	左	左	292	27	83	12	7	8	外野
古田	27	右	右	326	8	90	9	16	16	捕手
小早川	7	右	左	235	13	34	4	7	6	一塁手
土橋	5	右	右	296	7	37	10	11	11	遊撃手/外野
池山	1	右	右	260	19	81	11	13	13	三塁手/遊撃手
ホージー	10	右	両	321	40	101	13	7	6	外野/一塁手
秦	26	右	左	241	6	17	6	5	6	外野
大野	30	右	右	222	4	10	4	5	4	一塁手
真中	31	左	左	301	2	20	12	12	10	外野
馬場	54	右	右	290	5	18	10	16	13	三塁手/二塁手
宮本	6	右	右	273	1	13	12	11	12	遊撃手/三塁手
野口	28	右	右	230	0	3	3	11	11	捕手
佐藤真	100	右	右	184	0	2	9	10	13	外野
苫篠	4	右	両	272	0	0	14	6	11	二塁手/三塁手
カツノリ	33	右	右	200	1	3	6	7	7	捕手/一塁手

ヤクルトスワローズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
ブロス	29	右	右	6	8	8	4.56	15	148	128	15	9	8
吉井	21	右	右	6	8	8	2.81	22	146	124	14	13	13
田畑	39	右	右	6	8	8	2.98	19	144	118	12	10	10
川崎	17	右	右	6	8	8	4.12	15	142	120	11	9	10
石井一	16	左	左	6	8	8	1.96	14	145	126	8	11	11
高津	22	右	右	6	8	8	2.21	10	138	110	9	15	8
廣田	14	右	右	6	8	8	3.29	10	136	111	9	10	9
加藤	13	左	左	6	8	8	2.38	10	137	97	8	15	9
伊藤智	20	右	右	6	8	8	1.46	6	152	135	17	8	9
山部	19	左	左	6	8	8	3.95	15	145	117	6	11	10
岡林	15	右	左	6	8	8	4.32	13	136	118	13	7	10

このキャラに注目

打 **古田**
日本一の女房役はチャンスにも強い

投 **石井一**
荒れ球とフォークでしとめるのだ

横浜ベイスターズ

いかにして大魔人につなぐかがカギだ

チーム平均打率　.264　チーム本塁打数　126本
チーム平均防御率　3.69　球場　みなとの横

ヤクルト同様、小粒打線ながらもどこからでも点の取れる線になった打線だ。上位打線の足でひっかきまわして先取点をとったら、後はハマの大魔人に任せよう。

横浜ベイスターズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
波留	2	右	右	302	12	51	12	12	10	外野
石井啄	5	右	左	339	11	60	16	13	11	遊撃手/三塁手
鈴木尚	51	右	左	337	23	91	8	6	8	外野
ローズ	23	右	右	341	22	114	9	12	9	二塁手
駒田	10	左	左	317	19	92	7	13	10	一塁手
進藤	1	右	右	282	11	42	11	15	13	三塁手/遊撃手
佐伯	26	左	左	250	5	28	9	8	9	外野
谷繁	8	右	右	252	14	38	6	9	14	捕手
畠山	25	右	右	219	2	9	7	9	11	外野/一塁手
セルビー	29	右	左	244	6	14	7	6	7	外野/三塁手
宮里	7	右	左	270	0	6	12	12	12	外野
万永	0	右	右	200	0	0	12	10	10	三塁手/遊撃手
新井	4	右	両	200	0	5	12	12	9	三塁手/二塁手
秋元	39	右	右	240	1	7	6	10	11	捕手
井上	32	左	左	231	0	4	13	9	9	外野
川端	38	右	右	242	0	5	11	10	10	三塁手/外野
山根	37	右	右	223	0	0	7	7	12	捕手

横浜ベイスターズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
野村	21	左	左	6	8	8	4.52	16	140	116	6	13	11
川村	16	右	右	6	8	8	4.09	17	145	129	13	9	13
三浦	46	右	右	6	8	8	4.12	14	142	116	10	6	10
戸叶	63	右	右	6	8	8	4.98	14	142	122	11	7	11
関口	12	左	左	6	8	8	3.72	14	139	116	9	10	10
五十嵐	13	右	右	6	8	8	2.86	11	138	116	13	10	9
島田	48	右	右	6	8	8	2.26	12	141	111	12	8	12
福盛	36	右	右	6	8	8	2.58	15	142	124	6	11	11
佐々木	22	右	右	6	8	8	0.72	8	149	125	11	10	17
斉藤隆	11	右	左	6	8	8	3.96	12	147	120	14	11	14
森中	14	左	左	6	8	8	6.82	9	144	116	10	9	8

このキャラに注目

打 **鈴木尚**
ローズにつなげる打線の中心役

投 **佐々木**
いわずと知れたフォークの鬼だ

広島東洋カープ

破壊力のある打線で一気にたたみかけよう

チーム平均打率　.247　チーム本塁打数　168本
チーム平均防御率　4.12　球場　もみじ

中軸の破壊力はバツグン。野村、緒方の出塁率もいいので、得点源は安心できそうだ。外野の守備もかなりいいので、投手が持てば最小失点でゲームを進めることができそうだぞ。

広島東洋カープ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
野村	7	右	左	297	12	51	15	12	11	遊撃手/三塁手
緒方	9	右	右	281	17	67	16	15	15	外野
前田	1	右	左	323	19	62	12	14	14	外野
江藤	33	右	右	277	25	77	9	9	9	三塁手
金本	10	右	左	300	38	86	10	9	9	外野
ロペス	2	右	右	311	27	118	7	8	8	一塁手
正田	4	右	両	221	6	35	10	12	6	二塁手
西山	32	右	右	260	6	22	9	9	13	捕手
町田	5	右	右	282	12	38	9	8	10	外野/二塁手
浅井	6	左	左	259	1	9	8	8	8	一塁手/外野
木村	41	右	両	260	0	5	12	10	11	外野/二塁手
野々垣	37	右	右	230	0	2	7	8	8	一塁手/遊撃手
瀬戸	28	右	右	232	3	12	6	11	11	捕手
高	0	右	左	200	0	5	11	13	10	二塁手/遊撃手
仁平	100	右	右	200	0	4	14	12	11	外野
高山	25	右	右	224	1	3	9	9	8	二塁手/三塁手
小畑	31	右	右	226	1	3	6	9	11	捕手

広島東洋カープ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
大野	24	左	左	6	8	8	2.81	13	144	117	12	14	12
山内	16	右	右	6	8	8	4.25	17	145	125	13	7	12
黒田	15	右	右	6	8	8	3.83	19	148	133	11	6	13
沢崎	14	右	右	6	8	8	3.42	18	144	126	11	7	13
紀藤	11	右	右	6	8	8	5.96	16	142	120	10	10	10
高橋建	22	左	左	6	8	8	3.86	10	140	117	7	10	10
山崎	17	右	右	6	8	8	4.02	15	138	121	10	9	10
横山	53	右	右	6	8	8	3.81	9	152	111	10	8	9
佐々岡	18	右	右	6	8	8	3.10	12	148	120	14	8	12
加藤	12	右	右	6	8	8	7.00	14	140	108	9	8	8
玉木重	30	右	右	6	8	8	3.28	15	140	122	9	8	10

このキャラに注目

打 **金本**
チームを代表するパワーヒッター

投 **沢崎**
コントロールのよさに注目

読売ジャイアンツ

2年越しのメークミラクルは起こせるのか？

チーム平均打率　.257　チーム本塁打数　144本
チーム平均防御率　3.59　球場　たまごドーム

もはや王者の威厳はない。死にものぐるいで戦ってこそ勝利を勝ち取れるはず。松井、清原、石井によるクリーンナップを核にして、投手陣は早め、早めの継投策でメークミラクルをめざせ。

読売ジャイアンツ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
後藤	50	右	左	270	3	16	12	13	10	外野/三塁手
川相	0	右	右	258	5	20	9	15	11	遊撃手
松井	55	右	左	319	42	101	11	9	13	外野
清原	5	右	右	242	26	72	6	7	9	一塁手
広沢	10	右	右	261	21	57	6	6	8	外野/一塁手
清水	35	右	左	301	10	32	10	8	11	外野
仁志	8	右	右	242	12	40	11	10	10	三塁手/二塁手
村田真	9	右	右	208	1	12	4	8	7	捕手
吉村	7	左	左	246	2	14	3	5	3	外野
カステヤーノ	24	右	右	200	1	10	7	7	8	三塁手/二塁手
福王	27	右	左	230	3	12	7	8	8	二塁手/外野
元木	2	右	右	278	5	35	9	10	8	二塁手/遊撃手
緒方	44	右	両	246	2	10	14	12	11	外野
柳沢	23	右	右	280	1	23	8	5	12	捕手
石井	6	右	右	300	3	50	7	7	8	三塁手/一塁手
斉藤宣	58	右	左	211	0	0	11	11	11	外野
杉山	22	右	右	270	7	20	5	8	8	捕手

読売ジャイアンツ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
斉藤雅	11	右	右	6	8	8	3.89	21	144	120	15	13	6
桑田	18	右	右	6	8	8	3.36	11	139	112	12	12	12
ガルベス	59	右	右	6	8	8	4.02	19	140	118	12	11	6
槙原	17	右	右	6	8	8	3.68	17	144	122	13	6	12
宮本	21	左	左	6	8	8	4.32	12	138	116	6	13	6
河原	15	右	右	6	8	8	2.51	10	144	122	11	6	10
三沢	31	右	右	6	8	8	4.89	19	142	128	13	6	6
木田	19	右	右	6	8	8	1.32	15	149	132	8	6	12
趙	51	右	右	6	8	8	4.20	14	156	130	12	8	10
入来	20	右	右	6	8	8	3.41	12	147	133	10	6	6
岡島	37	左	左	6	8	8	3.89	13	144	128	6	13	7

このキャラに注目

打 松井
この人しかいないでしょ

投 趙
新たなストッパーは彼だ

阪神タイガース

ナニワの風が身にしみる。勝利はいずこに

チーム平均打率　.259　チーム本塁打数　109本
チーム平均防御率　3.63　球場　六甲山

実際のプロ野球では久慈、関川を放出した阪神。大砲不足に大豊をとるのはシャレじゃないけど、中軸がいないのは本当の所。若い桧山と新庄でがんばって点を稼ごう。

阪神タイガース　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
和田	6	右	右	310	3	32	11	13	6	二塁手/三塁手
久慈	8	右	左	258	2	23	11	14	8	遊撃手
コールズ	21	右	右	258	12	40	6	6	5	外野/一塁手
桧山	24	右	左	242	26	103	10	9	10	外野
平塚	54	右	右	300	20	68	8	6	8	外野/一塁手
星野	68	右	左	289	3	20	13	11	9	三塁手/遊撃手
新庄	5	右	右	228	15	51	12	16	15	外野
関川	22	右	左	296	5	28	11	9	11	捕手/外野
八木	3	右	右	290	4	25	8	9	9	外野
今岡	7	右	右	292	1	5	12	12	10	三塁手/遊撃手
吉田浩	42	左	左	262	2	18	12	10	10	外野
平尾	2	右	右	240	3	10	11	12	9	二塁手
高波	4	右	右	184	0	3	10	9	10	外野
山田	27	右	右	262	2	18	7	10	8	捕手
シークリスト	12	右	左	252	9	21	5	8	15	一塁手/三塁手
本西	32	右	右	262	1	10	10	16	12	外野/三塁手
定詰	28	右	右	185	1	10	6	8	12	捕手

阪神タイガース　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
薮	18	右	右	6	8	8	3.72	19	146	120	15	11	15
竹内	26	右	右	6	8	8	3.01	16	140	121	11	7	10
中込	1	右	右	6	8	8	4.93	13	142	121	10	9	9
湯舟	15	左	左	6	8	8	3.76	16	137	118	8	10	9
弓長	14	左	左	6	8	8	4.23	10	138	115	8	11	11
山崎	16	右	右	6	8	8	4.52	14	138	119	13	8	6
伊藤	47	右	右	6	8	8	1.72	12	140	115	10	13	10
葛西	13	右	右	6	8	8	1.68	12	138	118	10	14	9
田村	36	左	左	6	8	8	2.26	12	140	116	9	14	10
川尻	41	右	右	6	8	8	3.87	15	140	118	9	13	8
船木	35	右	右	6	8	8	6.21	16	142	124	13	6	7

このキャラに注目

打 桧山
新４番は君に任せたぞ

投 葛西
抑えが安定してきてグッド

中日ドラゴンズ

鉄拳制裁カムバック!! 熱い中日を再び

チーム平均打率　.257　チーム本塁打数　127本
チーム平均防御率　3.99　球場　ういろうドーム

ドーム元年に気負い負けしたか、シーズンでは不振だった中日。球場が広くなったから……なんていいわけするな山崎。昨年のホームラン王が泣いているぜ。抑えの宣につなげて勝利を呼べ。

中日ドラゴンズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
益田	40	右	左	263	1	12	12	8	9	外野
鳥越	41	右	右	221	1	10	14	13	13	遊撃手/外野
立浪	3	右	左	280	14	51	12	14	10	二塁手
パウエル	30	右	右	282	19	73	9	7	6	外野/一塁手
ゴメス	4	右	右	305	29	85	9	7	8	三塁手
山崎	22	右	右	278	25	62	6	5	7	外野
大豊	55	左	左	263	16	40	6	7	8	一塁手
中村	39	右	右	253	10	38	6	8	12	捕手
愛甲	9	左	左	282	2	25	6	9	9	一塁手/外野
川又	23	左	左	287	1	18	4	3	4	外野
彦野	8	右	右	290	3	17	9	8	9	外野
音	50	左	左	210	2	16	8	12	11	外野
矢野	38	右	右	232	2	19	8	7	11	捕手/外野
樋口	49	右	左	230	0	7	9	13	11	遊撃手
筒井	37	右	右	252	0	8	10	13	10	二塁手/三塁手
種田	1	右	右	178	1	6	10	9	9	遊撃手/三塁手
光山	17	右	右	256	1	5	5	10	11	捕手/外野

中日ドラゴンズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
山本昌	34	左	左	6	8	8	2.69	21	138	112	16	10	10
門倉	25	右	右	6	8	8	3.42	14	143	123	9	8	15
前田	31	左	左	6	8	8	5.36	14	138	115	8	8	11
今中	14	左	左	6	8	8	4.16	16	145	96	9	17	13
落合	26	右	右	6	8	8	3.66	16	145	125	11	6	12
遠藤	43	右	右	6	8	8	3.26	12	140	125	13	7	6
古池	46	右	右	6	8	8	5.23	13	140	124	6	10	9
中山	19	右	右	6	8	8	6.81	12	140	119	10	8	12
宣	20	右	右	6	8	8	1.42	9	154	128	16	6	13
村田	21	右	右	6	8	8	4.23	9	143	124	8	9	9
野口	47	左	左	6	8	8	3.65	14	141	118	9	11	7

このキャラに注目

打 立浪
チームリーダーのバットに期待

投 宣
最強の助っ人投手だ

西武ライオンズ

若き獅子軍団は最強伝説を作りあげられるか？

チーム平均打率　.268　チーム本塁打数　99本
チーム平均防御率　3.89　球場　所沢

古株が抜け、若手主体にきりかわった西武。見事リーグチャンピオンになり、これからもこの勢いは止まりそうもなさそうだ。ファンなら、ヤクルトを倒して真の日本一を目指すように戦おう。

西武ライオンズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置	
大友	37	右	左	262	3	35	15	12	12	外野	
松井	7	右	両	320	6	65	17	12	13	遊撃手	
高木大	10	右	左	304	8	63	9	8	9	捕手/一塁手	
鈴木健	8	右	左	304	10	100	6	6	8	一塁手/三塁手	
マルティネス	60	右	右	296	29	109	7	6	6	一塁手	
佐々木	1	左	左	308	11	52	13	14	13	外野	
垣内	12	右	右	248	8	35	8	6	9	外野	
伊東	27	右	右	292	16	51	9	13	13	捕手	
高木浩	40	右	左	290	0	25	10	11	9	二塁手/三塁手	
金村	24	右	右	280	3	18	7	8	8	三塁手	
清水	44	右	右	205	0	2	15	13	13	外野	
大塚	23	右	左	274	1	12	11	11	13	外野	
奈良原	5	右	右	243	0	8	13	16	13	二塁手/遊撃手	
和田	22	右	右	230	0	2	10	10	12	捕手	
田辺	6	右	右	229	4	19	8	9	9	二塁手/三塁手	
河田	35	右	左	242	0	11	10	9	9	外野	
植田	31	右	右	230	0	0	7	9	11	捕手	

西武ライオンズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
豊田	38	右	右	6	8	8	2.68	19	140	119	14	8	13
西口	13	右	右	6	8	8	3.28	22	144	120	15	10	13
潮崎	16	右	右	6	8	8	3.21	16	140	114	9	15	8
ギブンス	50	左	右	6	8	8	4.95	12	140	118	10	10	10
橋本	34	左	左	6	8	8	1.92	11	140	120	7	11	9
杉山	29	左	左	6	8	8	2.69	12	140	120	6	10	11
渡辺久	41	右	右	6	8	8	4.01	10	142	120	10	7	10
新谷	17	右	右	6	8	8	6.53	13	142	119	11	11	9
石井貴	14	右	右	6	8	8	3.02	8	152	130	15	6	7
鹿取	26	右	右	6	8	8	6.25	5	136	110	11	11	6
石井丈	11	右	右	6	8	8	4.29	13	145	124	12	8	10

このキャラに注目

打　**西口**
今やパリーグのエースだ

投　**松井**
足のスペシャリストは最速だ

オリックスブルーウェーブ

仰木マジック復活なるか？来期の4番は誰だ？

チーム平均打率　.261　チーム本塁打数　113本
チーム平均防御率　3.02　球場　みどり

昨年の日本一チームも最後のふんばりがなく2位に甘んじた。だが、総合的な力はがぜん安定したチーム。投手も打者もいい選手がそろっているので初心者にはおすすめのチームだ。

オリックスブルーウェーブ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置	
田口	6	右	右	295	8	52	12	15	15	外野	
大島	52	右	両	240	1	28	11	11	9	二塁手/遊撃手	
イチロー	51	右	左	365	14	93	16	16	16	外野	
ニール	16	右	左	270	31	94	5	4	6	一塁手	
ドネルス	3	右	左	308	12	58	4	4	8	三塁手/一塁手	
高橋智	44	右	右	268	9	30	9	10	10	外野/一塁手	
佐竹	25	右	右	256	0	14	11	10	13	三塁手/二塁手	
三輪	39	右	両	240	1	20	7	8	14	捕手	
小川	23	右	右	237	11	42	10	10	9	遊撃手/三塁手	
藤井	8	右	左	274	20	61	7	9	9	外野/一塁手	
谷	10	右	右	275	1	28	11	13	13	外野	
塩崎	31	右	右	252	0	18	11	12	10	遊撃手/三塁手	
福良	1	右	右	214	0	12	10	12	9	三塁手/二塁手	
中島	27	右	右	270	4	16	7	7	15	捕手	
高田	38	右	左	220	1	5	9	10	12	捕手/一塁手	
松山	4	右	右	230	0	0	13	7	9	三塁手	
嘉勢	9	左	左	227	0	0	11	10	13	外野	

オリックスブルーウェーブ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
星野	28	左	左	6	8	8	3.49	18	134	94	13	17	13
野田	21	右	右	6	8	8	2.46	21	140	120	8	9	15
伊藤	26	右	右	6	8	8	2.75	13	142	122	10	5	12
佐藤	11	右	右	6	8	8	4.45	12	136	116	11	12	13
高橋功	41	右	右	6	8	8	3.06	15	141	121	11	8	8
水尾	12	左	左	6	8	8	1.65	9	140	119	8	11	11
鈴木	43	右	右	6	8	8	1.98	10	140	112	6	12	10
野村	15	左	左	6	8	8	3.12	11	147	125	9	14	10
小林	22	右	右	6	8	8	2.01	15	145	125	15	7	7
フレーザー	19	右	右	6	8	8	5.32	16	143	120	10	8	10
平井	33	右	右	6	8	8	2.97	12	150	126	7	6	13

このキャラに注目

打　**イチロー**
君が打たなきゃ始まらない

投　**野田**
スタミナなら任せてよ

近鉄バファローズ

いてまえ打線健在。打って打って打ちまくるのだ

チーム平均打率　.261　チーム本塁打数　113本
チーム平均防御率　3.02　球場　たこ焼きドーム

ドーム元年もなんのその。打って打って打ちまくった今シーズン。投手力の弱さは否めないが、この打線ならそれを補えるだけの力を持っているぞ。たこ焼きドームで制覇を目指そう。

近鉄バファローズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置	
大村	60	左	左	319	2	40	15	13	12	外野	
武藤	48	右	左	260	0	23	12	12	11	遊撃手	
ローズ	20	左	左	320	24	106	12	10	12	外野	
中村	3	右	右	256	22	73	6	8	8	三塁手	
クラーク	25	右	右	309	21	76	7	8	8	一塁手	
山本	92	左	左	280	18	39	9	7	7	外野	
鈴木	2	右	右	255	12	46	7	9	9	外野	
磯部	22	右	左	265	0	10	10	8	12	捕手/外野	
水口	10	右	右	278	6	36	12	7	8	二塁手/遊撃手	
大石	4	右	右	270	3	25	10	12	9	二塁手	
村上	5	右	右	252	2	13	10	11	10	一塁手/外野	
内匠	9	左	左	257	1	16	11	11	11	外野	
勝呂	0	右	右	272	0	11	10	14	12	遊撃手/三塁手	
古久保	27	右	右	285	4	21	6	8	10	捕手	
森山	91	右	両	200	0	0	15	13	13	外野	
安部	38	左	左	305	2	18	6	5	6	外野/一塁手	
的山	57	右	右	200	3	11	6	7	13	捕手	

近鉄バファローズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
小池	23	左	左	6	8	8	3.56	16	140	121	12	6	12
香田	12	右	左	6	8	8	3.52	12	136	95	16	9	10
高村	24	右	右	6	8	8	5.62	16	144	124	13	6	13
山崎	15	右	左	6	8	8	6.89	17	140	116	11	8	7
大塚	11	右	右	6	8	8	3.82	11	150	118	15	6	7
石毛	17	右	右	6	8	8	4.52	14	148	130	11	8	8
柴田	62	左	左	6	8	8	2.61	12	142	115	9	12	9
佐野	14	右	右	6	8	8	3.12	13	138	112	11	11	8
赤堀	19	右	右	6	8	8	4.16	11	144	120	16	6	9
酒井	18	右	右	6	8	8	5.96	15	147	120	11	8	12
岡本	16	右	右	6	8	8	3.10	17	142	118	10	14	8

このキャラに注目

打　**ローズ**
大砲の魅力が十分だ

投　**小池**
まさに左のエースってとこ

日本ハムファイターズ

落合さん、日本一宣言は来年に持ち越しなの？

チーム平均打率　.253　チーム本塁打数　140本
チーム平均防御率　4.19　球場　たまごドーム

イマイチ決め手に欠けた今シーズン。来期はエース西崎を放出してまでも若手主体に切り替える日ハム。両外人の活躍に頼らざるを得ないが、田中、片岡、金子の和製大砲も十分期待できるぞ。

日本ハムファイターズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
田中	6	右	右	275	23	75	9	11	11	遊撃手
金子	30	右	右	287	8	47	12	8	8	二塁手
片岡	8	右	左	316	20	75	9	8	9	三塁手/一塁手
落合	3	右	右	282	20	75	4	7	4	一塁手
ブルックス	9	右	右	268	15	65	6	8	11	外野/三塁手
ウィルソン	15	左	左	270	36	106	7	6	7	外野
井出	5	右	右	288	6	52	15	13	12	外野
上田	44	右	左	321	3	38	12	12	15	外野
田口	31	右	右	219	5	18	6	8	12	捕手
安田	33	右	右	272	2	14	6	8	12	一塁手/外野
広瀬	1	右	右	290	1	19	10	12	11	三塁手/遊撃手
藤島	36	右	右	198	0	3	11	10	10	三塁手/一塁手
橋上	28	右	右	187	0	0	7	8	8	外野
小笠原	2	右	右	209	0	5	9	8	14	捕手
渡辺	4	右	左	212	1	4	11	10	9	二塁手/一塁手
荒井修	22	右	左	190	0	2	10	7	11	捕手
山下	40	右	右	212	0	9	5	9	11	捕手

日本ハムファイターズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
グロス	60	右	右	6	8	8	3.35	22	146	118	15	8	15
西崎	21	右	右	6	8	8	2.26	16	140	115	14	9	14
芝草	29	右	左	6	8	8	5.12	15	140	122	8	10	8
矢野	20	右	右	6	8	8	4.21	16	145	127	13	7	7
高橋憲	14	左	左	6	8	8	4.96	13	138	115	11	6	11
長富	0	右	右	6	8	8	2.26	12	138	116	10	8	9
下柳	24	左	左	6	8	8	3.81	21	141	119	8	12	10
岩本	18	右	右	6	8	8	4.93	12	145	125	12	8	9
島崎	48	右	右	6	8	8	4.36	10	140	118	8	15	8
今関	35	右	左	6	8	8	7.26	16	145	125	10	7	10
金石	23	右	右	6	8	8	3.56	9	140	115	13	7	13

このキャラに注目

打 **ウィルソン**
ホームランキングはこの人

投 **グロス**
安定感はバッチリのこの人

福岡ダイエーホークス

勢いも後半は失速。スタミナをつけて来期に挑め

チーム平均打率　.270　チーム本塁打数　156本
チーム平均防御率　3.49　球場　うまかドーム

小久保、吉永と左右の大砲で荒稼ぎできる打線だ。投手陣の防御率が高いので相手に点をとられがちだが、それを打線でカバーできるように、うまく打順を組み替えてみよう。

福岡ダイエーホークス　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
村松	23	左	左	242	0	33	17	14	10	外野
浜名	8	右	左	239	6	28	15	11	11	三塁手/遊撃手
秋山	1	右	右	270	14	62	12	15	13	外野
小久保	9	右	右	290	39	115	10	9	8	二塁手
吉永	27	右	左	329	40	100	5	7	9	一塁手
大道	55	右	右	285	4	48	8	8	9	外野
城島	2	右	右	321	13	62	8	6	13	捕手/一塁手
若井	25	右	左	295	0	16	9	9	9	三塁手/外野
湯上谷	6	右	右	291	6	30	11	10	10	三塁手/二塁手
柳田	4	右	右	278	2	31	10	11	9	一塁手/三塁手
松中	26	左	左	222	1	6	11	9	8	一塁手/外野
柴原	31	左	左	230	2	8	10	10	14	外野
河野	35	右	右	280	15	38	8	9	9	一塁手/外野
川越	39	右	右	265	3	10	13	7	11	捕手
井口	7	右	右	265	9	30	13	13	12	遊撃手/三塁手
松永	3	右	両	217	1	9	10	10	8	三塁手
田村	29	右	右	266	1	10	10	10	9	捕手

福岡ダイエーホークス　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
工藤	47	左	左	6	8	8	2.56	14	142	118	10	16	12
武田	17	右	左	6	8	8	3.95	19	142	124	15	7	10
ウエスト	21	左	左	6	8	8	5.90	16	145	120	10	7	10
若田部	14	右	右	6	8	8	5.00	15	143	123	12	9	6
斉藤貢	12	右	右	6	8	8	3.42	15	145	120	10	10	10
佐久本	37	左	左	6	8	8	1.89	10	143	120	11	8	8
吉武	34	右	右	6	8	8	2.95	18	146	120	14	6	12
岡本	45	右	右	6	8	8	2.89	10	146	124	10	10	11
木村	20	右	右	6	8	8	2.62	10	140	118	15	8	11
内山	16	右	左	6	8	8	4.69	11	146	124	10	6	11
ヒデカズ	13	右	右	6	8	8	2.54	15	140	122	11	9	10

このキャラに注目

打 **小久保**
チャンスに強ければもっといける

投 **工藤**
左のエースは君しかいない

千葉ロッテマリーンズ

最下位に甘んじていてはダメだ。カムバックバレンタイン

チーム平均打率　.260　チーム本塁打数　86本
チーム平均防御率　4.05　球場　マリン

大砲不足に悩むロッテ。小粒打線はいいことはいいのだが、大量得点にからまないので、投手陣の奮闘が勝負の分かれ目だ。大幅に打順を入れ替えてどこからでも点のとれる打線にしよう。

千葉ロッテマリーンズ　打者

選手名	背番号	投げ方	打ち方	打率	本塁打数	打点数	走力	守備力	肩	守備位置
諸積	0	右	左	260	0	22	15	14	13	外野
小坂	100	右	左	285	0	30	15	14	12	遊撃手/二塁手
堀	5	右	右	283	7	55	12	11	11	二塁手/三塁手
キャリオン	45	左	右	252	22	81	7	8	8	外野
大村	55	右	右	263	5	20	12	9	9	外野
初芝	6	右	右	224	7	26	8	8	8	三塁手
トンプソン	22	左	左	270	12	64	8	6	8	一塁手/外野
立川	52	右	右	328	10	50	10	10	13	外野
清水	8	右	右	190	2	19	7	9	14	捕手
仁村	51	右	右	279	2	24	7	8	8	一塁手/三塁手
平井	21	左	左	269	10	33	7	7	9	外野
五十嵐	9	右	左	271	2	30	10	12	10	一塁手/外野
南渕	1	右	右	264	1	10	10	10	9	二塁手/遊撃手
吉鶴	44	右	右	231	1	8	6	7	10	捕手
松本	25	右	左	292	0	12	10	10	10	二塁手
福浦	70	左	左	265	5	16	9	7	10	一塁手
福澤	39	右	右	188	0	0	8	8	9	捕手

千葉ロッテマリーンズ　投手

選手名	背番号	投げ方	打ち方	走力	守備力	肩	防御率	スタミナ	最高速	中速	右切れ	左切れ	フォーク切れ
小宮山	14	右	右	6	8	8	2.95	21	144	118	15	12	14
黒木	54	右	右	6	8	8	3.46	17	144	122	14	6	13
フィアリー	47	右	右	6	8	8	5.67	14	138	122	13	6	6
竹清	11	右	右	6	8	8	5.82	14	149	128	13	7	7
吉田	13	右	右	6	8	8	1.35	13	142	123	9	7	11
園川	28	左	左	6	8	8	4.98	15	140	120	8	11	8
藪田	20	右	右	6	8	8	4.67	14	142	123	9	11	10
近藤	29	右	右	6	8	8	4.82	13	138	116	10	7	8
河本	27	左	左	6	8	8	0.52	11	146	122	8	14	15
成本	19	右	右	6	8	8	2.65	9	143	116	14	10	12
仲田	34	左	左	6	8	8	7.62	11	137	117	8	10	7

このキャラに注目

打 **小坂**
若き盗塁マスターをめざせ

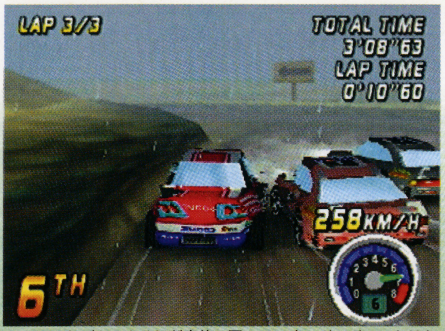
投 **小宮山**
エースの防御率に注目だ

Top Gear Rally

発売直前

トップギアラリー

- ●発売元：ケムコ
- ●発売日：97年12月5日
- ●ジャンル：レース
- ●価　格：6980円
- ●容　量：64M　●プレイ人数：1～2人
- ●振動パック：対応　●コントローラパック：対応



⬆ぶつかればぶつかるほど車体は歪んでいく。ボコボコになりながらレースをするのもいいだろう

ソフト発売まであと半月となった『トップギア・ラリー』。今回は、選択可能となる全9台のマシンと、ゲームのメインとなるチャンピオンシップモードのセッティング＆テクニックに的を絞って紹介しよう。というわけで、ここで5つのゲームモードのおさらいをしてみよう。チャンピオンシップは、それぞれのシーズンに設定されているコースを連続してレースするモード。順位に応じてポイントがもらえ、規定ポイント以上なら次のシーズンに進める。アーケードは、対戦専用モード。友達との対戦を行ったり、コンピューターと1対1のバトルが楽しめる。タイムアタックモードは、その名の通り。全コース「敵車ナシ・晴れ」という条件でタイムを競う。プラクティスは練習モード。気候条件も選択できるので、苦手なコースや天候を練習することができる。ペイントショップは、マシンのデザインを好きなように変更できるモードだ。他に、ボタン設定などのオプションもある。

全6シーズンのコースデータ

1st Season

春／通過ポイント10pt

コーストライン	晴れ
ジャングル	晴れ

ニューエントリーマシン

TYPE-ES／TYPE-LD

2nd Season

夏／通過ポイント15pt

デザート	晴れ
コーストライン	晴れ
ジャングル	雨

ニューエントリーマシン

TYPE-CE／TYPE-IP

3rd Season

秋／通過ポイント20pt

ジャングル	霧
デザート	霧
コーストライン	雨
マウンテン	晴れ

ニューエントリーマシン

TYPE-TR／TYPE-SP

4th Season

冬／通過ポイント20pt

ジャングル	雨
マウンテン	霧
コーストライン	夜
デザート	雨

ニューエントリーマシン

TYPE-PJ／TYPE-NS

5th Season

春／通過ポイント20pt

コーストライン	雨
デザート	夜
ミラージャングル	雨
マウンテン	雪

ニューエントリーマシン

TYPE-PS

6th Season

夏／通過ポイント20pt

ミラーデザート	霧
コーストライン	雨
マウンテン	夜
ミラージャングル	雨

ニューエントリーマシン

なし

選択可能な10台のマシンを全紹介！

TYPE-ES

ギア：6速／4WD
フロントエンジン
トップスピード
●●●○○○○○○○
加速
●●●○○○○○○○

ゲーム開始時から選択できるマシン。フォードエスコートタイプ。

TYPE-LD

ギア：5速／4WD
フロントエンジン
トップスピード
●●○○○○○○○○
加速
●●●●○○○○○○

ランチャーデルタタイプ。TYPE-ESと性能的には大差がない。

TYPE-CE

ギア：5速／4WD
フロントエンジン
トップスピード
●●●●○○○○○○
加速
●●●●●○○○○○

セリカGTFourタイプ。どちらかというとオンロードタイプ。

TYPE-IP

ギア：5速／4WD
フロントエンジン
トップスピード
●●●●●○○○○○
加速
●●●●○○○○○○

スバルインプレッサタイプ。もっとも標準的な扱いやすいマシン。

TYPE-TR

ギア：6速／RWD
フロントエンジン
トップスピード
●●●●●●●○○○
加速
●●●●●●●○○○

フォードF150ピックアップトラックタイプ。初心者にもOK。

TYPE-SP

ギア：6速／RWD
フロントエンジン
トップスピード
●●●●●●●○○○
加速
●●●●●●●○○○

トヨタスープラタイプ。コーナーリングのいいオンロード車。

TYPE-PJ

ギア：6速／RWD
ミドルエンジン
トップスピード
●●●●●●●○○○
加速
●●●●●●○○○○

パジェロタイプ。パリダカで優勝したモデル。オフロードに強い。

TYPE-NS

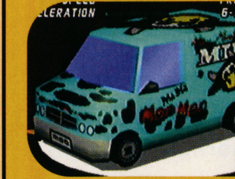
ギア：6速／4WD
フロントエンジン
トップスピード
●●●●●●●●○○
加速
●●●●●●●●○○

首都高の主、ニッサンGTRタイプ。早すぎて操れないかも。

TYPE-PS

ギア：6速／4WD
リアエンジン
トップスピード
●●●●●●●●●○
加速
●●●●●●●●●○

文句なしの最速マシン、ポルシェタイプ。上級者向けの車だ。

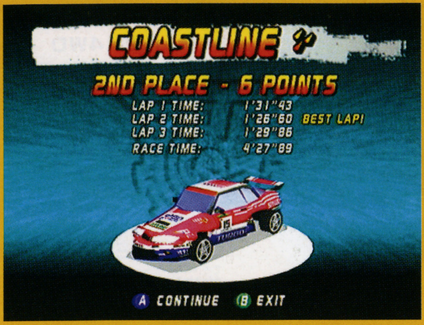


MILK TRUCK
牛乳屋さんタイプ

TYPE-MN
ミニローバータイプ

ボーナスカーとして全6シーズンの1年目をクリアすると、「ミルクトラック」が、2年目をクリアすると「TYPE－MN」が登場する。どちらのクルマもめちゃ速いぞ!!

セッティング&テクニック徹底解剖


COASTLINE
2ND PLACE - 6 POINTS
LAP 1 TIME: 1'31"43
LAP 2 TIME: 1'26"60 BEST LAP!
LAP 3 TIME: 1'29"86
RACE TIME: 4'27"89
A CONTINUE B EXIT

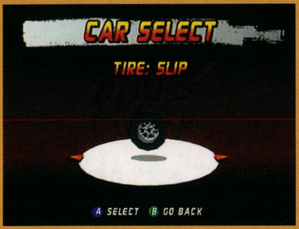
⬅レースはポイント制なので、全てのレースで1位を取らなくてもよいのだが…

RALLY
CHAMPION!

選択できる最速のマシンで走れば…、コースのショートカットを覚えていれば…、チャンピオンシップで勝てる、というわけではない。的確なマシンセッティングと、勝つためのテクニックを身につけておかなければ優勝は保証されないだろう。腕を磨き、精進してからレースに挑んでも遅くはない。まずはテクニックとセッティングを学ぼう。

Technique

アウトインアウト&ドリフト


CAR SELECT
TIRE: SLIP
A SELECT B GO BACK

⬆ドリフトをばっちり決めるにはスリップタイアの方がいい

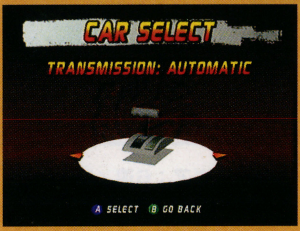
BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
1'54"43
117KM/H

⬆カーブの多いコースではアウトインアウトとドリフトがモノをいう

コーナーの基本であるアウトインアウト。コーナーの外側から内側に入り、外側へと抜けていく。遠心力が少なくなりスピードがだせる。コーナーに対して急ハンドルをきり、すぐに逆へとカウンターを入れて曲がるのがドリフトだ。

Technique

ギアチェンジ&ブレーキング


CAR SELECT
TRANSMISSION: AUTOMATIC
A SELECT B GO BACK

⬆トランスミッションがオートマならギアチェンジの手間は省けるが…

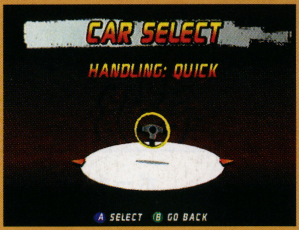
BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
0'26"30
123KM/H

⬆ブレーキを踏むとブレーキランプが点灯。リアルな作りになっている

スピードを出すだけではなく、コーナーに合わせたスピードで曲がること。無理なくアウトインアウトで曲がれるように、前もってギアチェンジを。アクセルをオフにして調節したり、細かいブレーキングでコーナーを曲がり敵車をかわそう。

Setting

ハンドリング


CAR SELECT
HANDLING: QUICK
A SELECT B GO BACK

⬆操作は難しいが、初めからクイックに慣れてしまった方がいい

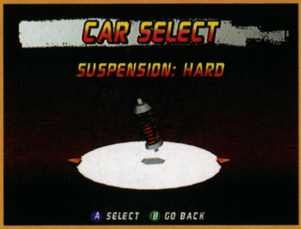
BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
2'10"72
110KM/H

⬆3Dスティックをちょっと曲げただけでぐいぐい曲がるクイック

ハンドルのセッティングには、「slow」「normal」「Quick」の3種類。「slow」は極端なアンダーステアで、ハンドルを切ってからの反応が遅い。逆に「Quick」は反応が超過敏。なるべくなら初めから「Quick」で慣れたほうがいいだろう。

Setting

サスペンション


CAR SELECT
SUSPENSION: HARD
A SELECT B GO BACK

⬆コースや天候に合わせて、セッティングは毎回かえること

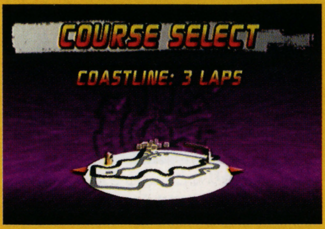
BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
1'47"03
121KM/H

⬆サスペンションが柔らかいと衝撃が吸収しやすい

車体の衝撃を吸収するためのパーツ。3種類あるうちの「Soft」は衝撃吸収率は高いがカーブに弱い。「Hard」は衝撃吸収率は低いがカーブに強い。コースに合わせるだけでなく、自分の好きなクルマに合わせたそれなりの設定も考えよう。

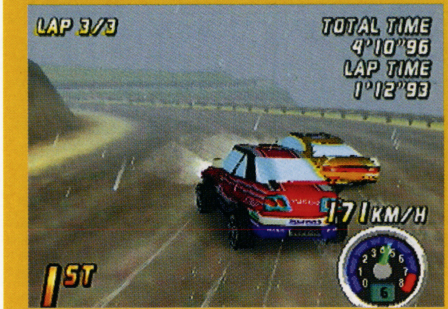
Coastline コーストライン

海沿いを走る海岸線のコース。適度なコーナーと舗装された路面が走りやすい。最初に登場するコースだけに難コースではなく、操作性に慣れるためにはちょうどよいだろう。急カーブをどれぐらいの速度で、ギアは何速で走ればよいかを研究しよう。何度か練習すれば1位は硬いコースだ。雪の日のスリップ具合には気をつけよう。


COURSE SELECT
COASTLINE: 3 LAPS

マシンセッティング

気候条件	サスペンション	タイヤ
晴れ・霧・夜	HARD	SLIP
雨・雪	HARD	GRIP

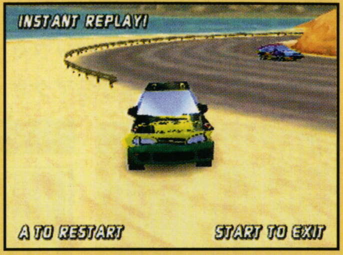

LAP 3/3
TOTAL TIME
4'10"96
LAP TIME
1'12"93
171 KM/H
1ST

◆雨が降ると視界がきかなくなるが、このコースなら何とかなるはず

INSTANT REPLAY!
A TO RESTART
START TO EXIT

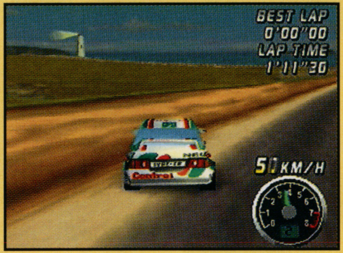
◆リプレイなどでゆっくり風景を眺めてみるのもいいかも

ショートカット


INSTANT REPLAY!
A TO RESTART
START TO EXIT

◆浜辺を抜けるショートカット。海に飛び込んだりしないように

ガードレールの切れ目から砂浜を走り抜けるショートカット。誰もがすぐに見つけることができるだろう。

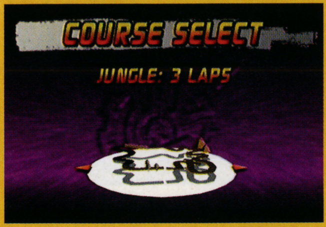

BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
1'11"30
51 KM/H

◆芝生の上を大幅にショートカットができる。見落としがちな場所だ

脇道にそれて芝生の上を抜ける。道というよりは、広場を抜けると言う感じなので、出口を見失わないように。灯台の位置などを目安に進もう。

Jungle ジャングル

鬱蒼と木が茂っている密林地帯。雨が似合うコースではあるが、視界がきかないとかなり厳しくなる。中盤は直線が短く、コーナーが連続しているので、ギアを何速か落として走るのがいいだろう。終盤の沼地にはまると、かなりスピードダウンしてしまうが、雪の日は沼が凍っているのでショートカットになる。

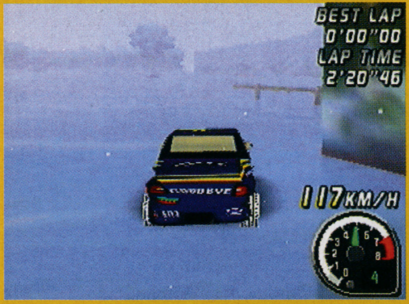

COURSE SELECT
JUNGLE: 3 LAPS

マシンセッティング

気候条件	サスペンション	タイヤ
晴れ・霧・夜	SOFT	GRIP
雨・雪	SOFT	GRIP

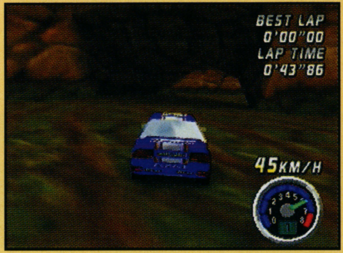
INSTANT REPLAY!
A TO RESTART
START TO EXIT

◆抜きどころを考えて、狭い場所で無理に抜こうとしないように


BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
2'20"46
117 KM/H

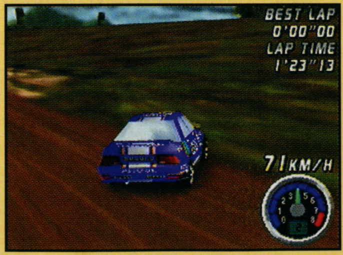
◆後半の沼地は、雪の降ったときにはショートカットになる

ショートカット


BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
0'43"86
45 KM/H

◆第一コーナーを曲がった左側にある洞窟を抜けることができる

第一コーナーを曲がってすぐ。左側にある。少し先にもショートカットはあるが、ここが最短だ。

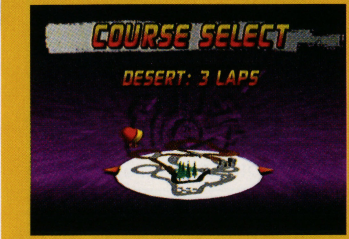

BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
1'23"13
71 KM/H

◆コース脇の段差のないところからコーナーひとつショートカット

コース脇の芝の上を走り、少しだけショートカットできる。下手をするとかえって遅くなるので注意して走るように。特にコースに戻る場所には注意。

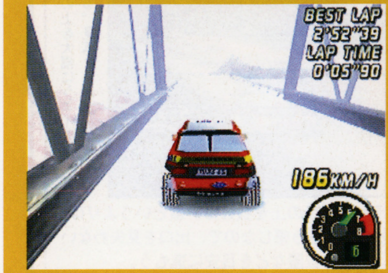
Desert デザート

上下の起伏が激しい砂漠コース。路面が砂なので滑りやすい。コース中盤から後半にかけては両サイドが岩山に囲まれてるのでクラッシュしやすい。マシンのスリップぐあいや、コースの起伏を考えながらアクセルワークを調節しよう。とくに起伏の激しいところでは、スピードが出すぎているとマシンの制御がきかなくなり、コースを飛び越えて岩山に激突してしまうのだ。クラッシュよりはスピードダウンを選ぼう。

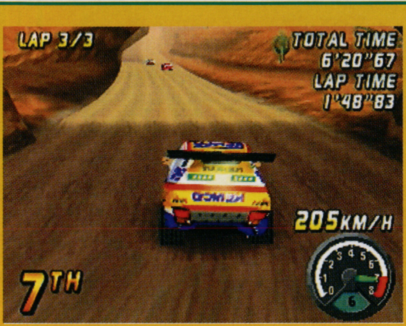

COURSE SELECT
DESERT: 3 LAPS

マシンセッティング

気候条件	サスペンション	タイヤ
晴れ・霧・夜	SOFT	GRIP
雨・雪	SOFT	GRIP

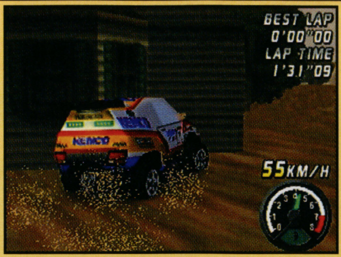

BEST LAP
2'52"39
LAP TIME
0'05"90
186KM/H

⬆雪の日のワンシーン。風景はキレイだけどレースは過酷なのだ


LAP 3/3
TOTAL TIME
6'20"67
LAP TIME
1'48"83
205KM/H
7TH

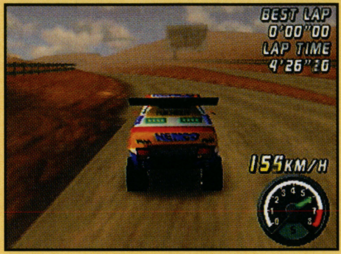
⬆左右を岩山に囲まれている。大クラッシュにもなりかねない

ショートカット


BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
1'3.1"09
55KM/H

⬅スピードを出しすぎると民家に突っ込んでしまう。注意しよう

市街地を抜けた後の坂を降りたとところを右に入る。木がたくさん生えている道なき道をショートカットできる。あくまでもスピードは控えめに。

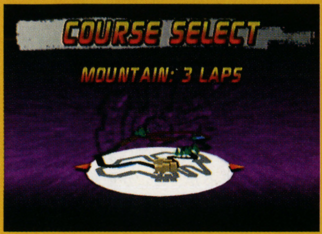

BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
4'26"20
155KM/H

⬅最後の分かれ道は左へ。距離は変わらないが、こっちの方が安全だ

ゴール近くの分かれ道は左側を進もう。敵車はすべて右を選択するので、細い道でデッドヒートを繰りひろげずにすむ。安全なコースを選ぶべき。

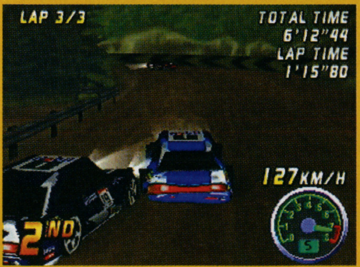
Mountain マウンテン

くねくねと曲がる山岳コース。終盤を除いたほとんどのコースが舗装されていない。コース幅も狭いので敵車をどこでかわすかがポイントになってくるだろう。中盤の下り坂は、かなりのスピードが出るが、カーブの前ではしっかりと減速しないと大クラッシュになりかねないので注意が必要。ゴール直前の最終コーナーは、S字クランクになっているのでハンドルの切り方も覚えた方がいいだろう。

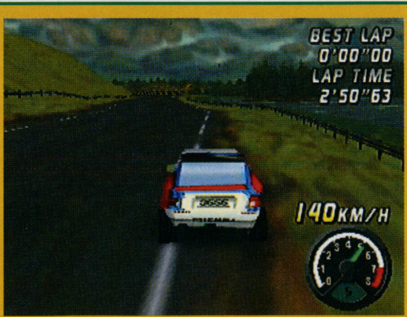

COURSE SELECT
MOUNTAIN: 3 LAPS

マシンセッティング

気候条件	サスペンション	タイヤ
晴れ・霧・夜	HARD	SLIP
雨・雪	HARD	GRIP

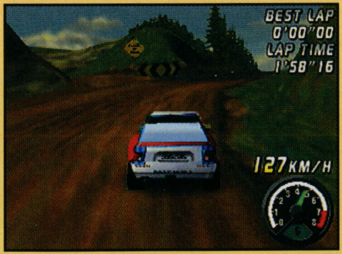

LAP 3/3
TOTAL TIME
6'12"44
LAP TIME
1'15"80
127KM/H
2ND

⬆山の下りに入ったら敵車を抜くことに専念しよう

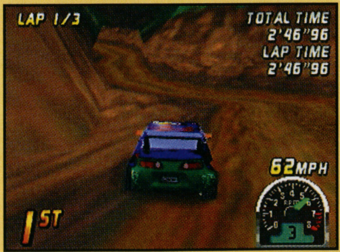

BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
2'50"63
140KM/H

⬆山を下りきるとオンロードに。急カーブもあるぞ

ショートカット


BEST LAP
0'00"00
LAP TIME
1'58"16
127KM/H

⬅山の後半で左右に分かれている。左がショートカットコースだ


LAP 1/3
TOTAL TIME
2'46"96
LAP TIME
2'46"96
62MPH
1ST

➡急な下り坂で、道も狭い。あくまでもスピードはおさえてすすもう

ショートカットというよりは、分かれ道。まっすぐ進むとオンロードのまともなコース。左へ進むと、ショートカットになるが、ガッタガタのダートコース。2-3速にして左へ入ろう。

『トップギア・ラリー』イメージガールin 64ドリーム編集部

『トップギア・ラリー』イメージガールコンテストで優勝した吉田忍ちゃんと、同じく準優勝の北山えりちゃんが編集部に遊びに来たぞ。テレビ番組やCM、雑誌で活躍中の彼女たち。キミもイベントなどで直に会えるチャンスがあるかも。

◆64ドリームを持ってポーズをとる2人。吉田忍ちゃんが開いてるのは、彼女が出演している『トップギア・ラリー』の広告ページだ

◆ゲームの指導をする編集部ケイ少佐。鼻の下が伸びるとこまで伸びてます。ちなみにコンテストでは吉田忍ちゃんに投票した

吉田忍
'76年10月7日生まれ（21歳）
身長：158cm
3サイズ：83・58・82cm
（TV）TX「脳みその具」出演中、他
（CF）マクドナルド、他
●東京女子大学3年在籍中の女子大生

北山えり
'76年12月14日生まれ（20歳）
身長：168cm
3サイズ：88・58・86cm
（TV）「ウッチャンナンチャンのウリナリ」他
（雑誌）「PENT HOUSE JAPAN」
表紙、他
●趣味が油絵の元レースクイーン

……………プレゼント……………

Shinobu
yoshida

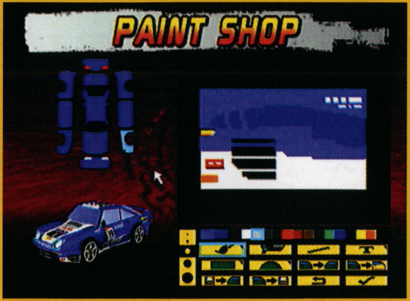
サイン入り生ポラ

2人の編集部来訪記念に「サイン入りの生ポラロイド写真」を4名様にプレゼント。欲しい人は、郵便番号、住所、氏名、年齢を明記して、ハガキで応募して下さい。締め切りは12月20日必着です。発表は本誌3月号（1/21発売予定）です。

あて先
〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部　「TG生ポラ欲しい」係

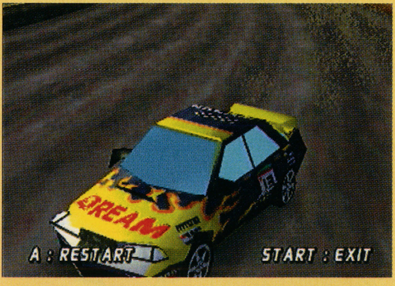
64ドリーム大賞

集えアーティスト！ペインティング大会



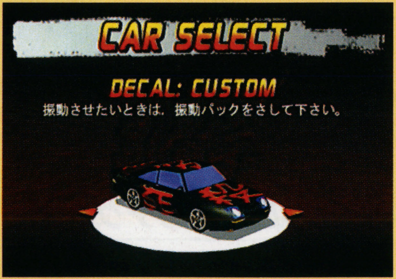
◆自由にデザインができるペイントショップ。アルファベット入力も可能

マシンのペインティングを競う大会を開催。ペイントショップモードでデザインしたキミのオリジナルマシンをコントローラパックにセーブして送ってくれ。1番かっこいいマシンには大賞を、そのほか面白い作品などにも賞を授与。すばらしい賞品を用意してまってるぞ。



◆デザインしたクルマを走らせよう。こんな車だとよりいっそうマシンに愛着がわいて来るってモンだ

◆ポルシェの族車仕様。もはや高級車のポルシェとは思えなくなってしまった。まあいいよね



振動させたいときは、振動パックをさして下さい。

エントリーの仕方…………→

①名前②年齢③〒、住所④デザインしたマシン⑤デザインのアピールポイントを書いたものと、デザインをセーブしたコントローラパックを下記のあて先まで。

①名前　家婿　寿
②年齢　23歳
③〒102　東京都千代田区1-1-1
④TYPE-TR
⑤デザインのアピールポイント
ボンネットのエヌキューブと64ドリームをイメージとする、もはや意識の混沌を超絶したアイデンティティの確立。

あて先…………

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム
編集部　「TGペイント大会」係

締め切り
12月25日必着

＊電話でのお問い合わせは受け付けません。郵送料金は130円ぐらいです。料金不足に注意して下さい。また、コントローラパックの返却は2週間から1ヵ月後になります。ご了承下さい。

©1997 KEMCO

爆BOMBERMAN

●発売元：	ハドソン
●発売日：	発売中
●価　格：	6980円
●容　量：	64M+内蔵バックアップ
●ジャンル：	アクション
●プレイ人数：	1～4人　●コントローラパック：対応

爆ボンバーマン最終攻略だ！ にっくきシリウスを倒して、 ボンバー星に本当の平和を取り戻せ！

レインボーパレス

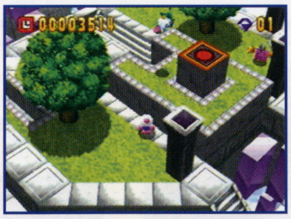
天空に浮かぶレインボーパレスは、ラスボスのシリウスが待つ最後のワールドだ。どこもかしこも強烈な謎や敵が待っているすごくやりごたえのあるワールドだぞ。

Stage 1

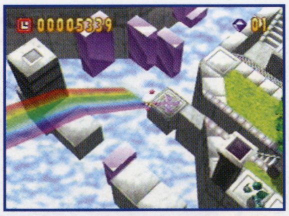
ここステージ1は、さらに複雑な謎解きステージだ。今までの戦いで覚えたいろんなテクニックを組み合わせないと次のステージに進むことは難しい。ボム投げ、ボムキック、ボムジャンプといろんなテクニックを駆使してクリアしよう。さあシリウスへ急げ！

ボムジャンプで城の中へ！

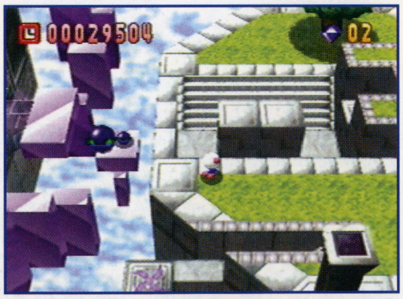
虹の架け橋で上と下に分かれたこのステージ1。初めて入った時はいったい何をしたらいいのか迷うほど。ボムであちこち壊してみれば、リモコンボムが手に入る。ステージ中央にある赤いスイッチの様なのが怪しいけれど・・・。



⬆このスイッチを押せば城への道ができるのだ。ボムジャンプを上手く使って上ろう



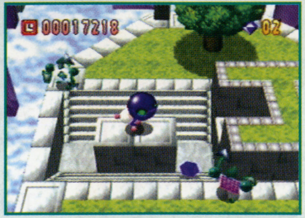
⬆虹をのぼった上のステージにリモコンボムが隠されている。必ずゲットしよう



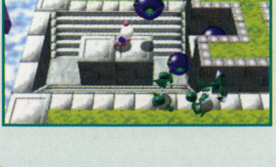
⬆スイッチを押すとゴールへの道ができるぞ。そしたら最後もボムジャンプを使おう。こんな感じでね

ボム投げのテクを磨こう！

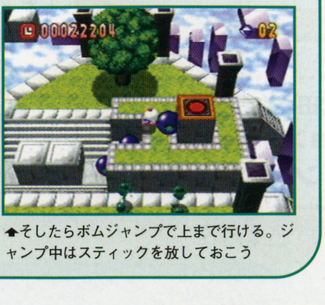
ステージクリアのために必要なのが、ボム投げのテクニック。遠くへ、中間、近くにとスティックの入れ具合で3段階に投げわけできるようになろう。後は投げるポジションを少しずつ変えて試してみれば、上手くボムジャンプのルートが作れるはずだ。



⬆ブロックのつなぎ目にたって、ためボムを近くにひとつ投げておこう



⬆ふたつ並んだら今度は遠くに投げるんだ

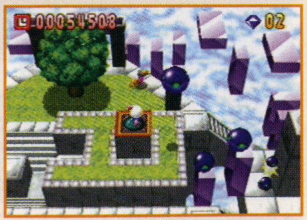


⬆そしたらボムジャンプで上まで行ける。ジャンプ中はスティックを放しておこう

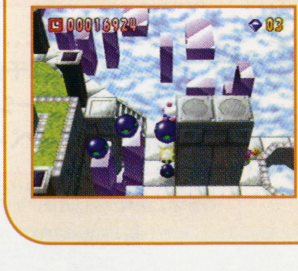
GOLD ゴールドカードをゲットしよう

合格タイム　10000

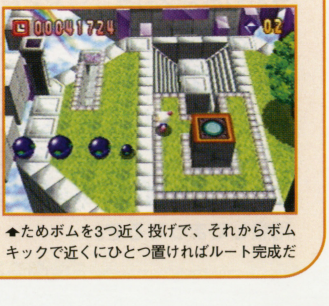
ゴールドカードをゲットしようと思ったら、ボムの投げわけにボムキックを上手く組み合わせないとボムジャンプのルートは作れない。またボムの置き方にも工夫が必要。そうしないと、悔しい自爆でオダブツになるばっかりだぞ。



⬆ためボムの近くに2回続けて、それからボムとためボムの順に投げて積もう



⬆そしたらボムジャンプでこんなところまで上がれるのだ



⬆ためボムを3つ近く投げで、それからボムキックで近くにひとつ置ければルート完成だ

知らなきゃハドソン！ 爆ボンバーマンのボスキャラの登場シーン。フルポリゴンのキャラを映す斬新なカメラワークの演出はとても評判いい。開発者としてもやってよかったと思っている自慢のシーンなんだって

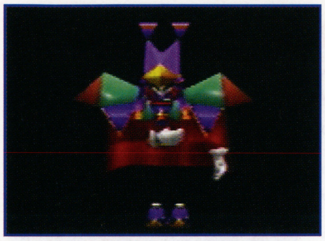
©1997HUDSON SOFT

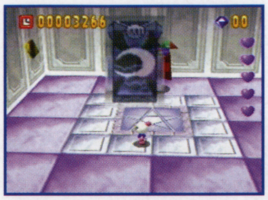
レインボーパレス Stage 2

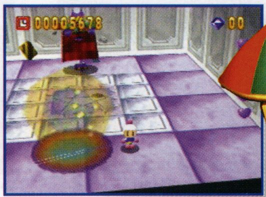
驚くほど多彩な攻撃と身軽なフットワークでボンバーマンを苦しめるのが中ボス『マスター』だ。レインボーパレスの大広間、マスターが見せる恐怖のショウタイムで、ボンバーマンの命は風前のともしび。なんとかしなきゃやばいぞ！ボンバーマン!!

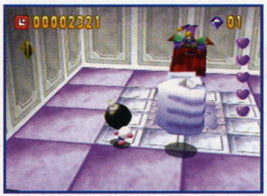
恐怖の魔術師、その名はマスター

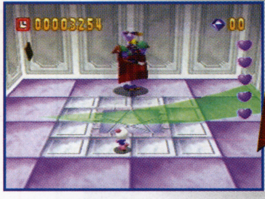
レインボーパレスの大広間でカードをシャッフルしながら恐ろしいほど強烈な技を繰り出してくるマスター。ためボムを投げ込んでもひらりとかわし、間髪をいれず多彩な技で反撃してくる。さらにステージそのものを変えてしまう大技で、ボンバーマンを苦しめるぞ。


⬆マスターの慇懃無礼な出迎えで、恐怖のショウタイムのはじまりだ


⬆タロットカードをシャッフルして大技を決めてくる不敵なやつだ

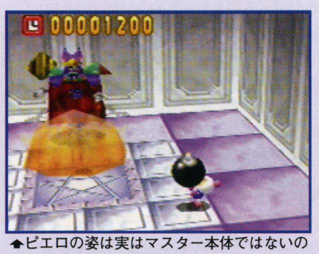

⬆タロットカードが爆発する「ジャスティス」爆風にふれたらあの世いきだ

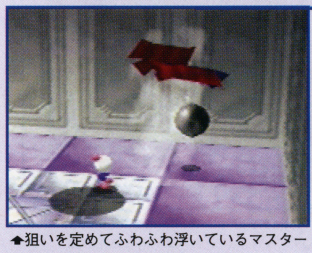

⬆大きなげんこつで、ボンバーマンを叩きつぶす技「ムーン」！逃げろ！

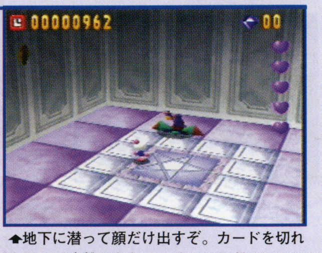

⬆さらに死神を連想させるような大きなカマでなぎ倒す技「デス」

攻略のへそ マスターはこう倒せ

マスターの実体は、空中に浮かんいるピエロの姿ではなく、地上に映る影なんだ。だからその影に爆風を当てること。またピエロの方にためボムを当てれば、気絶して、地下に潜るぞ。熾烈な攻撃がなくなって反撃のチャンスだ。

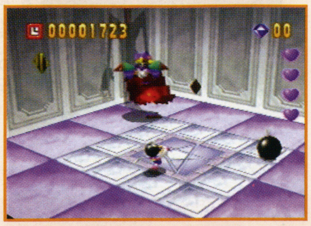

⬆ピエロの姿は実はマスター本体ではないのだ。その正体は丸く黒い影だぞ！

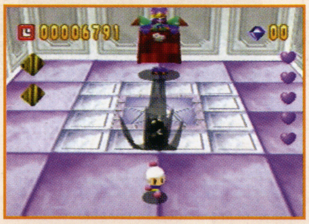

⬆狙いを定めてふわふわ浮いているマスターにためボムを当ててみよう。すると･･･

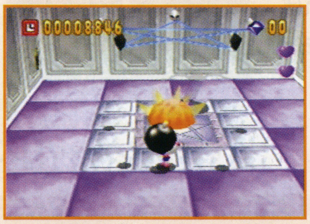

⬆地下に潜って顔だけ出すぞ。カードを切れないので攻撃できない。チャンスだ！

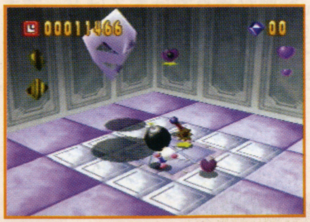
GOLD ゴールドカードをゲットしよう

合格タイム　20000


マスターのマントを爆風で焼き焦がせばカードゲット。地下に潜って、出てくるところをためボムに誘導すれば楽だぞ。


マスターの出す手の影にボムを握らせればカードゲットだ。ぎりぎりまで引きつけておきボムをプレゼントしちゃおう。


マスターが地下に潜った後にきょろきょろと首だけだす。その時、白いマスクをボムで黒こげにすれば、カードが手に入るぞ。


最初から1枚もらえるカード。バトルの途中でマスターのばらまくアイテムを取らなければ、最後まで持っていられるぞ。

知らなきゃハドソン！

熾烈な攻撃をするボスたちだけど、各攻撃ごとに前兆があって、このカメラ位置に変化したらこの攻撃がくるってことを覚えることが大事。ボスの攻撃を見切ることが、ボス退治の第一歩なのだ

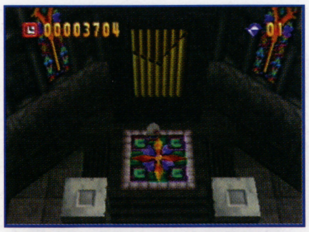
レインボーパレス Stage 3

なんとかマスターを倒したら、次は謎ときのステージ3だ。ちょっと薄暗いステージに光を射し込むステンドグラスは、なかなか見応えあるぞ。壁ぎわにある4つのスイッチを押すためには、ボムジャンプの高等テクニックが必要だぞ。

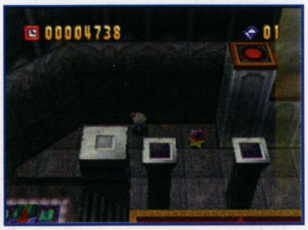
ボンバーマンタイプのボスの名前はマスター以外、すべて星の名前から取っている。アルタイルとベガは、七夕でみんなも知っている彦星と織り姫の星のこと。他も調べてみるととっても面白いぞ

カテドラルに隠された謎を解こう

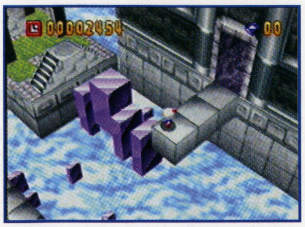
カテドラル風の薄暗いステージの中には、レインボーパレスの守備兵たちがうようよ。狭いステージの中をよーく見てみると、壁ぎわに4つスイッチが見える。けれどどうやって、あんな高い所まで上がるのか？ボムジャンプのルートの謎を解くステージなのだ。



⬆シリウスへ最後のステージは神聖なカテドラル。ステンドグラスがキレイなのだ



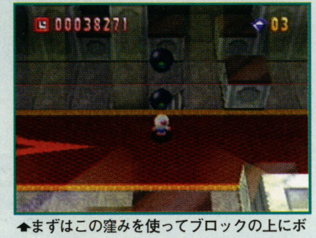
⬆ボムで壊して、アイテムやリモコンボムをゲットだ。あの高い所にあるスイッチを押すのだ



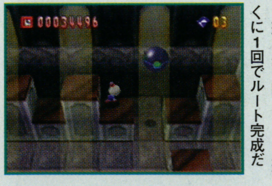
⬆建物からも出れるけど、道がないぞ。なんでこんなところがあるんだろうね

ボムを使ってスイッチまでジャンプ

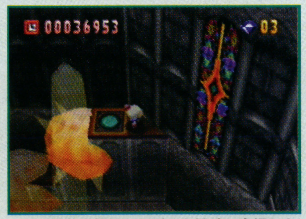
壁ぎわにある4つのスイッチを全部押せば、ステージクリアだけど、ボムの置き方に工夫がいるぞ。ためボムを上手く投げわけて、スイッチまでのルートを作ろう。そしてボムジャンプ。スティックを放しておけば、スイッチまで運んでくれるぞ。



⬆まずはこの窪みを使ってブロックの上にボムジャンプ。近くに2回投げるだけでいいぞ



⬅遠くへ2回。そして近くに1回でルート完成だ

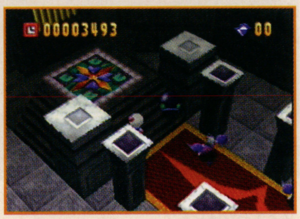


⬆スイッチを押したらボムを爆破！自爆しないように気をつけよう

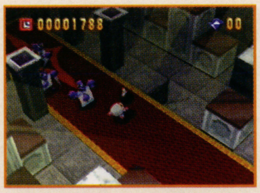
GOLD ゴールドカードをゲットしよう

合格タイム　10000

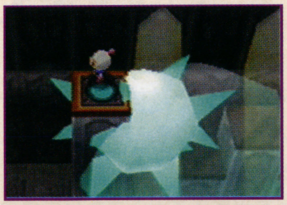
ここのゴールドカードはとっても簡単だから、すぐに見つかるはず。合格タイムも慣れれば楽にクリアできる。ただ30匹の敵キャラをやっつける時に便利だからといってパワーボムを取るのは危険。大きな爆風に巻き込まれるぞ。



⬆この舞台の脇にあるソフトブロックに2枚カードがあるぞ



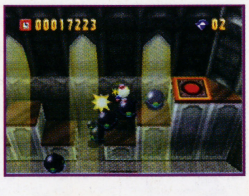
⬅床を壊せば、隠し階段とともにゴールドカードが出現するぞ



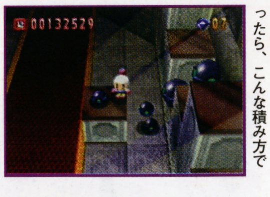
⬆パワーボムは4つのスイッチを押してからとらないと悲惨な目にあうのだ

ボムジャンプの方法はいくつもあるぞ

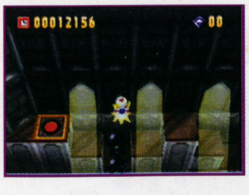
壁ぎわにあるスイッチへ行くためのボムの積み方はひとつだけじゃないぞ。もちろん簡単なやり方はあるけど、できれば自分で考えだしたルートでスイッチを押そう。それこそナゾ解きの醍醐味だ。



⬅爆弾を上手く積めば近く投げだけでルートが作れる



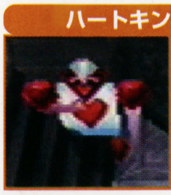
⬅ブロックが壊れてしまったら、こんな積み方で



⬅気絶しながらボムの上で動いていける。どうだ!

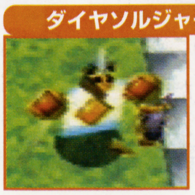
レインボーパレス ザコキャラ紹介

ハートキング



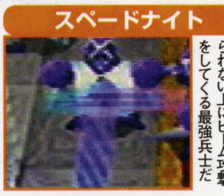
⬅ハートを出してくれる貴重なキャラ。見つけたら必ずしとめよう

ダイヤソルジャー



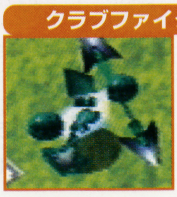
⬅触っても一発死はしないキャラだ。落ちついてやっつけよう

スペードナイト



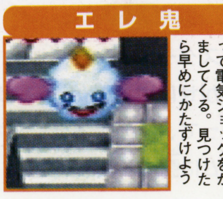
⬅ボムでは1回でしとめられない上にビーム攻撃をしてくる最強兵士だ

クラブファイター



⬅近づくと腕をぶん回して追っかけてくる。一発死するので要注意だ

エレ鬼



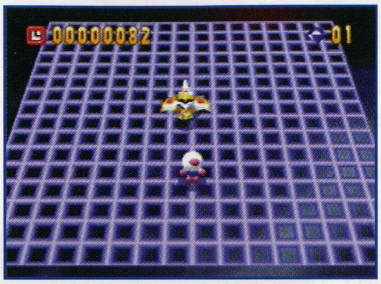
⬅空をふわふわただよって電気ショックをかましてくる。見つけたら早めにかたずけよう

レインボーパレス Stage 4

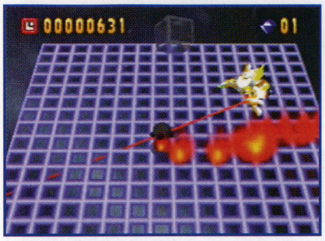
さあ、とうとう最後の敵、シリウスとの対決だ。コズミックキューブの力を得たシリウスの攻撃は、さらに凄みをましてるぞ。しかし、ボンバー星の平和はシリウスを打ち倒さなければやってこない。最後の力をふり絞って決戦だ。

2つのステージにわたる長期戦だ

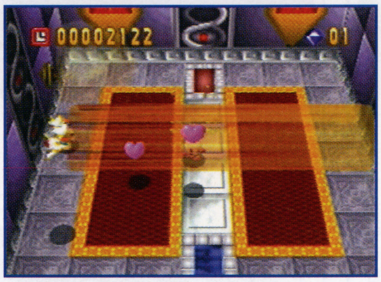
コズミックキューブの力を得たシリウスの攻撃は有無をいわせないほどすごい。空からのレーザービームに、すさまじい攻撃のショルダーキャノンなど、どちらも一瞬でボンバーマンは黒こげだ。シリウスの前では、誰もがひざまずくしかない程の圧倒的な強さだぞ。



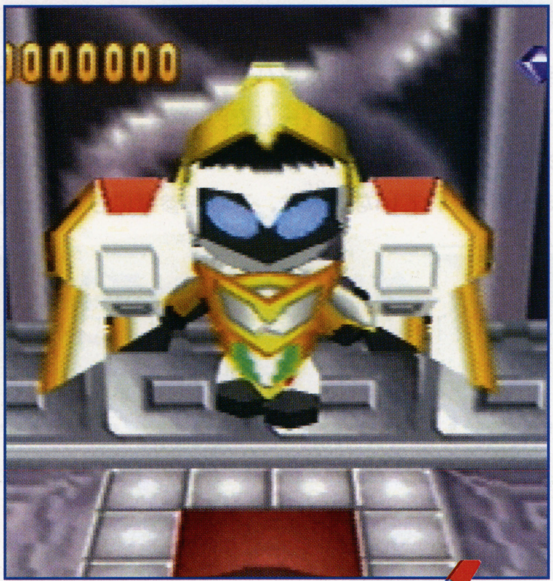
⬅コズミックキューブの力で創られた宇宙に浮かぶバトルステージ



⬆空を飛んでボムをかわし、レーザー攻撃で焼きつくすシリウス。一回でこげこげにされるぞ

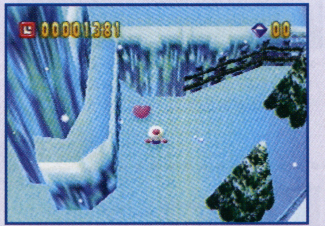


⬅レインボーパレスに戻ったステージでもビーム攻撃に置きボム攻撃の連続技だ

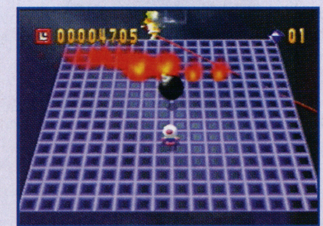


攻略のへそ シリウスの倒し方

空からのレーザー攻撃を避けるには、ためボムを1個投げておこう。それがおとりになってボンバーマンは狙われずにすむぞ。そして降りてきたところをボムキックで攻撃だ。時間はかかるけど、割と安全にシリウスをやっつけることができるぞ。



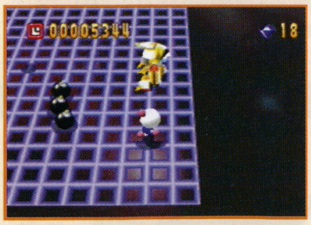
⬆急がばまわれ。シリウスを速く楽に倒したければ、ハートとボムアイテムを集めておこう



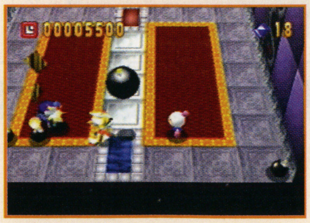
⬆レーザービームは、ためボムを投げておけば、それが囮になってくれるのだ

GOLD ゴールドカードをゲットしよう

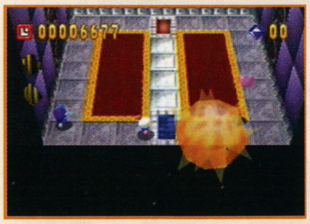
合格タイム　10000



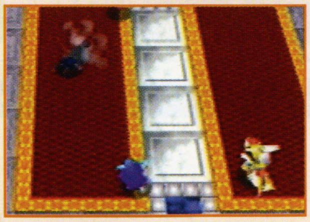
タイム8000以内にレグルスを乱入させればゲット。空から降りてくる時にボムを当て、投げずに外に持っていこう。



乱入させたら、いつものとおりためボムを投げ当てて気絶させよう。そうすれば、2枚目のカードをゲットできるぞ。



そしてためボムの爆風をシリウスに当てよう。これで3枚目のカードゲット。ついでに飛び出してくるハートももらおう。



一緒に攻撃してくれるレグルスを死なせなければゲットだ。他のカードを取ったなら、ボムキックの攻撃に切り替よう。

知らなきゃハドソン！

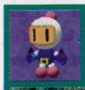
今までならボスは○○ボンバーて名前だったけど、今回、シリウスとかアルタイルってつけたのは、ボンバーマンというキャラを使った全く新しいゲームということを知って欲しかったからなんだって

カスタムパーツ全リスト大公開

自分だけのオリジナルボンバーマンが作れるカスタムパーツ。バトルでかっちょよく決めるのも、奇天烈なコスチュームで笑いをとるのも君しだい。そのためには、全てのパーツを集めておきたいもの。というわけでカスタムパーツのある場所と取り方を全て紹介するから、まだ集めきれていない人は、これを参考にしてさっそく取りにいこう。（わくわくモード編）

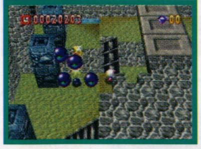
グリーンガーデン

Stage1

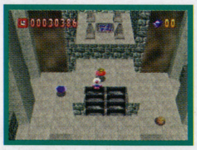


ドラゴンクラブ

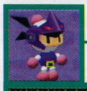
かっこいい度 ★★★



◆スタートして、すぐのワープゾーン。ボムジャンプで上ってワープすれば、隠し部屋にたどりつけるぞ

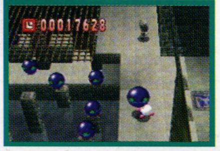


◆ワープして行ける隠し部屋の中に待望のパーツがあるぞ

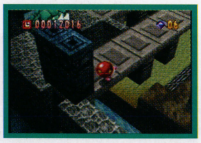


ドラゴンヘルム

強そう度 ★★★

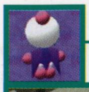


◆柱を上手く使ってボムを投げ込もう。パワーボムが手に入るぞ



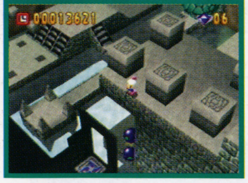
◆この柱をパワーボムで壊せば隠し部屋にワープできる

Stage3

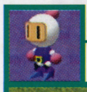


ドラゴンメイル

偉そう度 ★★★

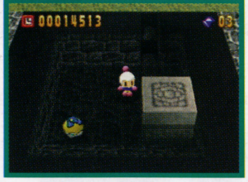


◆こんな風にためボムを積み上げておいて上からダイブしよう。ワープできるぞ



ドラゴンスパイク

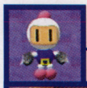
見つけムズ度 ★★★



◆最後に宝石がおかれる塔の中。そこにこんな隠し部屋があるんだ。さがして見よう

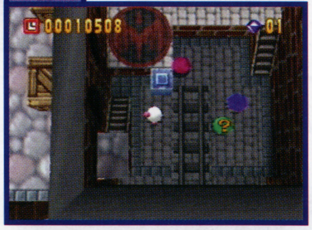
ブルーリゾート

Stage1

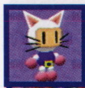


メタルナックル

ボムもてない度 ★★★

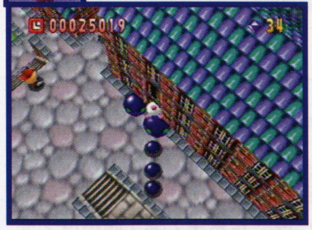


◆ゴールへの最後のスイッチがあるこの部屋へは、パワーボムがあればカベを破れる。リモコンボムがあればジャンプで来れるぞ



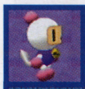
ねこフード

かわいい度 ★★★



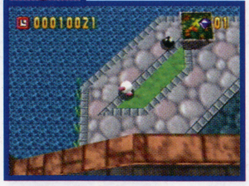
◆ためボムを投げ込むとうじゃうじゃ敵が落ちてくるあの窓に入れたりして。ためボムで壊す前に入らなければいけないのだ

Stage3

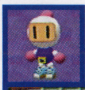


ねこスーツ

どらどら度 ★★★

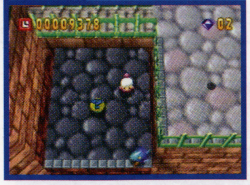


◆ここは簡単。ステージ3にただ1つある水門のスイッチの近くだぞ



バッシュ

ジョウダン度 ★★★



◆水門を上げてから水路の中に入ろう。ここも簡単に見つかるはずだ

PARTS あたま

せんしのかぶと	さいしょから
ドラゴンヘルム	グリーンガーデン1
メタルゴーグル	レッドマウンテン1
ねこフード	ブルーリゾート1
ガールセット	レインボーパレス3
サングラス	ブラックシティー3
コケコッコー	ホワイトアイス1
あっぱれ	ゴールドカード120枚
スマイル	3時間以内にクリア
ゴールドマスク	どきどきモードで120枚ゲット＆3時間以内にクリア

パーツ集めはゲームクリアより難しいぞ!

PARTS からだ

せんしのよろい	さいしょから
ドラゴンメイル	グリーンガーデン3
メタルアーマー	ホワイトアイス1
ねこスーツ	ブルーリゾート3
リボンドレス	ブラックシティー3
ダックヘッド	レインボーパレス1
シルバー	レッドマウンテン3
ひかえおろう!	ゴールドカード120枚
カラテマン	3時間以内にクリア
ゴールドクロス	どきどきモードでゴールドカード120枚ゲット＆3時間以内にクリア

かっこよくカスタムできなきゃ死になさい!

知らなきゃハドソン!

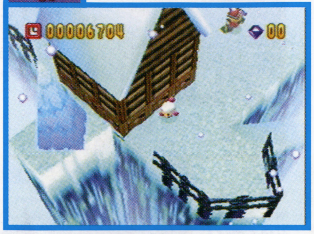
爆ボンバーマンのボスの難易度は絶妙。ゲームに慣れたら是非どきどきモードもやってみよう。同じボスでも違うゲームのようで、オイシイ（ツライ？）思いができるぞ。だから遊んでくれた人からの評価も高いんだって

ホワイトアイス

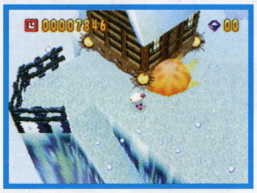
Stage1

メタルアーマー

かたい度 ★★★


00006704
00

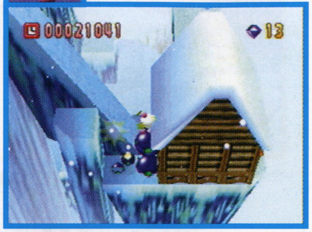
⬆スノボ戦闘員のロッジの後ろにあるあの木にパーツがあるんだ。


00007846
00

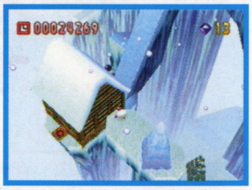
➡ためボムでロッジを壊せば、屋根越しにパーツをゲットできるぞ

コケコッコー

にあいすぎ度 ★★★


00021041
13

⬆まずはリモコンボムをゲットし、それを使って小屋を壊さず上までいこう

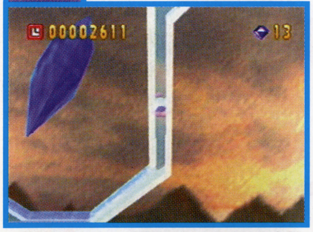

00024269
13

➡小屋の上からジャンプ。帰りはそのままダイブすればいいぞ

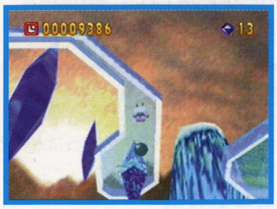
Stage3

ウィングアーム

とんでる度 ★★★


00002611
13

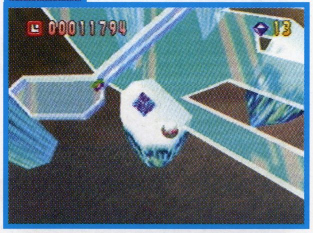
⬆最初にエレベータを上がった氷の上の左側、この細い細い道の先にパーツがあるんだ


00009386
13

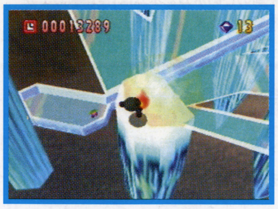
⬅ここまで来てボムの爆風に巻き込まれたらヒサンだぞ

メタルスニーカー

つかれそうだけ度 ★★★


00011794
13

⬆滑り台から下りる途中にあるこの木にもパーツが隠されているぞ。


00013289
13

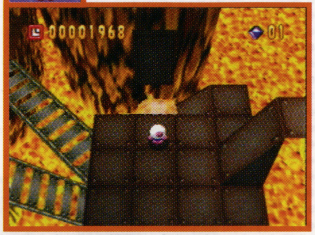
⬅アイテムは一度とってゴールにいけば途中死んでもOK

レッドマウンテン

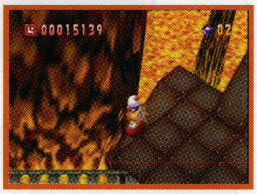
Stage1

メタルゴーグル

かっちょいい度 ★★★


00001968
01

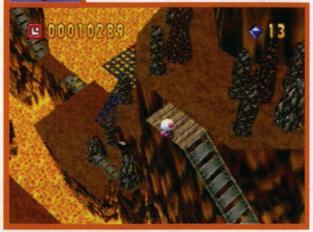
⬆真ん中の隠し部屋。パワーボムがないと扉を開けることはできないぞ


00015139
02

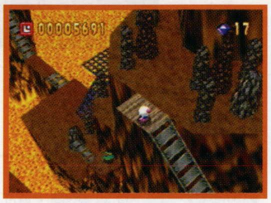
➡扉を開けたら、段差にためボムを置こう。ボムジャンプで中へに入れるぞ

スラッシュクロー

いたいけ度 ★★★


00010289
13

⬆下の離れ小島の上にボムキックでボムをおいて岩を壊そう

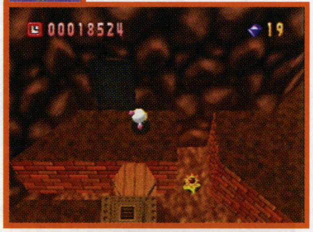

00005691
17

➡爆発したら、すぐスティックを入れながらダイブだ

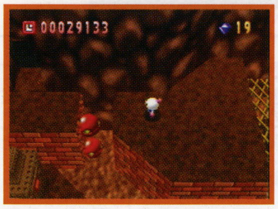
Stage3

ねこシューズ

あったか度 ★★★


00018524
19

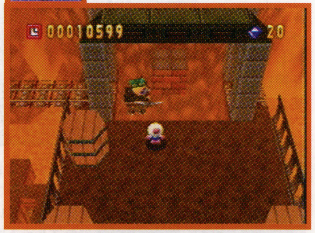
⬆堅い扉の隠し部屋の中にパーツがあるのだ。ちなみにパワーボムはこんなすぐそばだ


00029133
19

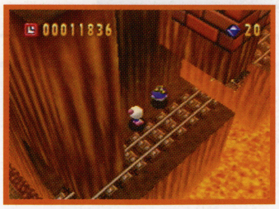
⬅できた隙間はボムジャンプで。リモコンボムが必要だぞ

シルバー

お子さま度 ★★★


00010599
20

⬆線路を復旧すればゴールだけど、そうせずにここから前に進んでみよう


00011836
20

⬅なんと後ろ側にこんな場所があって、パーツもあるぞ

PARTS うで

せんしのぶき	さいしょから
ドラゴンクラブ	グリーンガーデン1
メタルナックル	ブルーリゾート1
ねこグローブ	レインボーパレス1
スラッシュクロー	レッドマウンテン1
ドリルアーム	ブラックシティー1
ウィングアーム	ホワイトアイス3
にっぽんいち	ゴールドカード120枚
ボクサーグローブ	3時間以内にクリア
ゴールドハンド	どきどきモードでゴールドカード120枚ゲット&3時間以内にクリア

俺様よりかっちょよくカスタムできるかな！

PARTS あし

せんしのくつ	さいしょから
ドラゴンスパイク	グリーンガーデン3
メタルスニーカー	ホワイトアイス3
ねこシューズ	レッドマウンテン3
バッシュ	ブルーリゾート3
ダックレッグ	レインボーパレス3
アニマルスリッパ	ブラックシティー3
ハイヒール	ゴールドカード120枚
げた	3時間以内にクリア
ゴールドブーツ	どきどきモードでゴールドカード120枚ゲット&3時間以内にクリア

カスタムでスタイルもパワーアップ！

知らなきゃハドソン！

爆ボンバーマンのプロデューサー奥野さんがお気に入りカスタムボンバーは、頭、腕、足が戦士シリーズで、体がシルバーのボンバーマン。ちょっとみ馬にまたがった騎士に見えるからなんだって

知らなきゃハドソン！

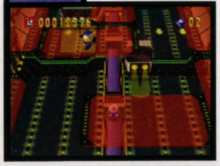
担当のキクボウとアンドレも苦しんだどきどきモード3時間クリア。ハドソン社内でもクリアしたのは、20人くらいとのこと。でも女の子でもクリアした人がいるとのことだから、みんなも頑張って！

ブラックシティー

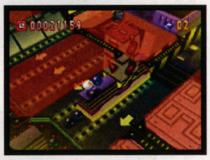
Stage1

ドリルアーム

メカロボ度 ★★★



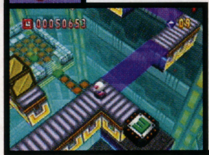
⬅まずはリモコンボムをゲットしてから、戻ってこよう



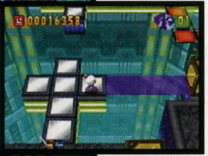
➡ボムキックを上手く使い、カベをつたってここまでこよう

サングラス

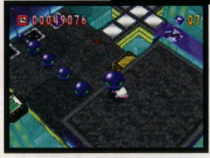
いかしてる度 ★★★



⬅通常ではでてこないこの道の先にパーツがあるんだ



➡そのためにはサイコロの4を押したあとに3を押してこちらを上がる

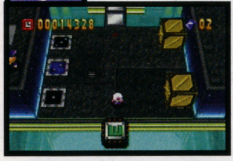


⬅段差を利用してボムジャンプで向こう側にいければルート完成だ

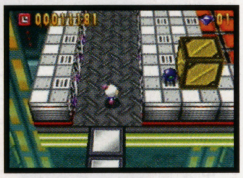
Stage3

アニマルスリッパ

ひとつほしい度 ★★★



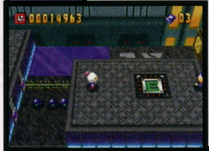
⬅サイコロスイッチがある先だ。2を押して進もう



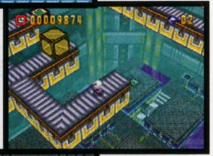
➡カベの上にあるこのハコはボム投げだけで取れるぞ

リボンドレス

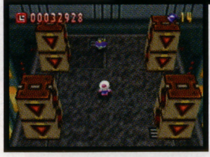
ふりふり度 ★★★



⬅ゴールへ行くのとは別のエレベータから上に向かうんだ。このエレベータだよ



➡エレベータには、ここからダイブして段差はボムキックでルートを作って



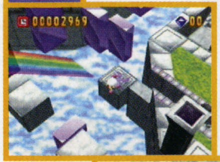
⬅奥まで進むとソフトブロックがいっぱいあるところにいける。そこに…

レインボーパレス

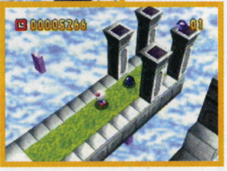
Stage1

ねこグローブ

冬はほしい度 ★★★



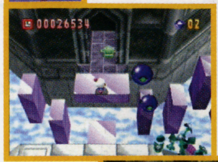
⬅まず虹の橋を渡った上にいこう



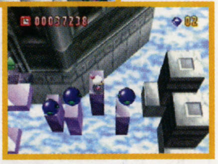
➡奥の4つの柱の中にパーツがあるぞ

ダッグヘッド

東村山1丁目度 ★★★



⬅まずは柱の上にためボムを2つ近く投げで置こう



➡そして遠くへ1つ投げると柱を飛ばして、ボムを置ける。道ができたぞ

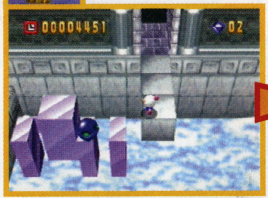
Stage3

ダッグレッグ

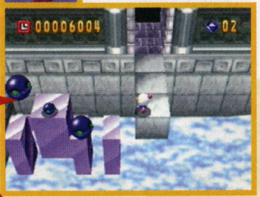
ぺたぺた度 ★★★

ガールセット

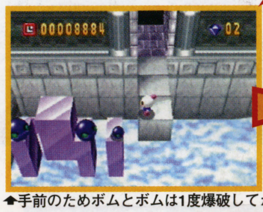
なんかへんだけ度 ★★★



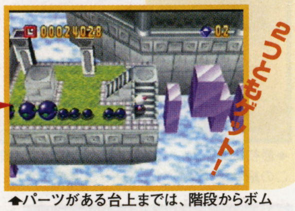
⬆まずは2番目の柱の上にためボムを投げておこう。これを利用して…



⬆ボムをひとつ投げてから、奥の柱にためボムをセット。どちらも近く投げだ



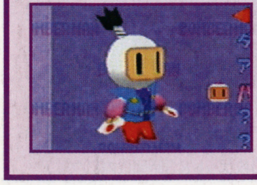
⬆手前のためボムとボムは1度爆破してから再度セットすればルートが完成するぞ



⬆パーツがある台上までは、階段からボムキックでならべれば簡単にいけるはずだ

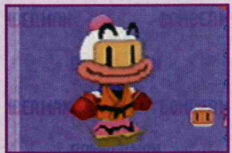
120枚クリア

わくわくでもどきどきでも、120枚のゴールドカードを集めてゲームをクリアすれば、あっぱれ、ひかえおろう、にほんいち、ハイヒールが使えるようになるぞ。



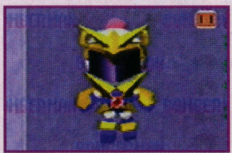
3時間クリア

わくわくでもどきどきでも、3時間以内にゲームをクリアすれば、下のスマイル、カラテマン、ボクサーグローブ、げたが使えるようになるぞ。



どきどき3時間

どきどきモードで、3時間以内に120枚集めてゲームをクリアすれば、ゴールドマスク、ゴールドクロス、ゴールドハンド、ゴールドブーツが使えるぞ。



クリアするとオプションに変化あり

ゲームをクリアするとオプションでいままで？？？だったところが、わかるようになってるぞ。クリアしたら一度はのぞいてみよう。

●きょく…ワールド4までクリア

プレイ中に流れる全てのBGMを再現できるようになるぞ。なぜだか曲を聞いているだけであのシーンが目に浮かぶのだ。

●シネマ…ワールド6までクリア

いつでもエンディングシーンが見れるようになるぞ。ちなみにアルタイルを倒しただけの時と、シリウスまで倒した時のエンディングが違うのは知っているかな。知らない人はもう一度見てよう。

●フルパワー…120枚集めてゲームクリア

120枚のゴールドカードを全て集めてゲームをクリアすれば、最初からアイテムを取った状態でゲームを始められるのだ。これで苦しめられたボスキャラに仕返しにいこう。

NINTENDO POWER 12月書き換えタイトルジャンル別一覧表

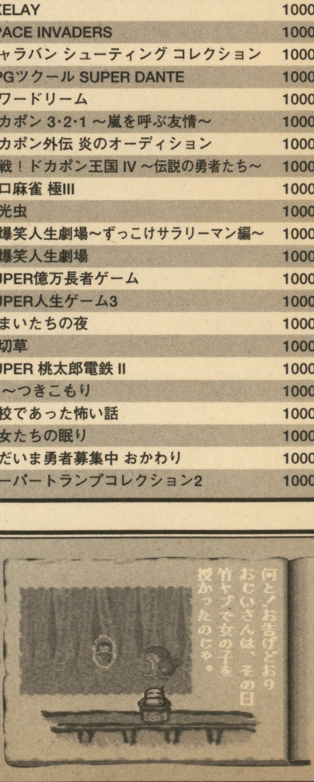
いよいよ全国展開が始まったニンテンドウパワー。12月から書き換え可能になるソフトの一覧をお知らせするぞ。既にスーパーファミコン用ソフトとして発売されている100タイトルは12月1日から書き換え可能となり、12月10日からは新作３本を加えた103本のソフトの書き換えが出来るようになる（毎月新聞と本郷さんページに関連記事あり）。なお新作として発売されるのは任天堂の『平成 新・鬼ケ島』の前・後編とバンプレストの『同級生2』の合計３本。SFメモリカセットを購入してソフトの書き換えをすると3980円＋3000円で6980円か……。

ジャンル	会社名	ソフト名	価格	容量	SRAM
新作	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	3000円	24M	16K
新作	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	3000円	24M	16K
新作	バンプレスト	同級生2	3000円	32M	16K
ACT	カプコン	ROCKMAN7 宿命の対決！	1000円	16M	
ACT	カプコン	STREET FIGHTER II TURBO	1000円	20M	
ACT	カプコン	超魔界村	1000円	8M	
ACT	カプコン	ROCKMAN X	1000円	12M	
ACT	カプコン	ファイナルファイト2	1000円	8M	
ACT	カプコン	ファイナルファイト	1000円	10M	
ACT	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1000円	16M	
ACT	コナミ	がんばれゴエモン3 獅子重禄兵衛のからくり卍固め	1000円	16M	64K
ACT	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1000円	8M	64K
ACT	コナミ	CONTRA 魂斗羅スピリッツ	1000円	8M	
ACT	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1000円	24M	64K
ACT	コナミ	悪魔城ドラキュラ XX	1000円	16M	
ACT	コナミ	それ行け エビス丸 からくり迷路	1000円	8M	
ACT	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1000円	8M	16K
ACT	任天堂	スーパーマリオワールド	1000円	4M	16K
ACT	任天堂	スーパーマリオコレクション	1000円	16M	64K
ACT	任天堂	スーパーメトロイド	1000円	24M	64K
ACT	任天堂	スーパードンキーコング	1000円	32M	16K
ACT	任天堂	スーパードンキーコング2	1000円	32M	16K
ACT	任天堂	スーパードンキーコング3	1000円	32M	16K
ACT	任天堂	カービィボウル	1000円	10M	64K
ACT	ハドソン	SUPER BOMBERMAN 3	1000円	12M	
ACT	ハドソン	超原人2	1000円	12M	
ACT	ヒューマン	CLOCK TOWER	1000円	24M	16K
ACT	ヒューマン	THE FIREMEN	1000円	8M	
RPG	アスキー	ウィザードリィ・外伝IV ～胎魔の鼓動～	1000円	32M	64K
RPG	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1000円	8M	256K
RPG	アスミック	レナス ～古代機械の記憶～	1000円	12M	64K
RPG	アスミック	レナス2 ～封印の使徒～	1000円	32M	64K
RPG	アトラス	旧約・女神転生	1000円	16M	64K
RPG	アトラス	真・女神転生	1000円	12M	64K
RPG	アトラス	真・女神転生 II	1000円	16M	64K
RPG	アトラス	真・女神転生 if・・・	1000円	16M	64K
RPG	アトラス	Last Bible III	1000円	24M	64K
RPG	カプコン	BREATH OF FIRE II	1000円	20M	64K
RPG	タイトー	エストポリス伝記	1000円	8M	64K
RPG	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1000円	12M	64K
RPG	データイースト	ヘラクレスの栄光 III 神々の沈黙	1000円	8M	64K
RPG	データイースト	ヘラクレスの栄光 IV 神々からの贈り物	1000円	16M	64K
RPG	データイースト	METAL MAX 2	1000円	8M	64K
RPG	任天堂	マザー2	1000円	24M	64K
RPG	ハドソン	ELFARIA II	1000円	16M	64K
RPG	ハドソン	新桃太郎伝説	1000円	16M	64K
RPG	ハドソン	大貝獣物語	1000円	24M	64K
RAC	任天堂	F-ZERO	1000円	4M	16K
SPT	アスミック	ダービージョッキー［騎手王への道］	1000円	8M	64K
SPT	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1000円	8M	64K
SPT	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	スキーパラダイスWITHスノーボード	1000円	8M	
SPT	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	つり太郎	1000円	8M	16K

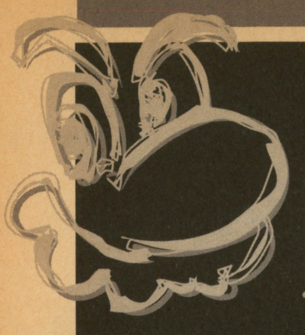
ジャンル	会社名	ソフト名	価格	容量	SRAM
SPT	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	磯釣り 離島篇	1000円	16M	64K
SPT	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	海のぬし釣り	1000円	16M	64K
SPT	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	川のぬし釣り2	1000円	12M	64K
SPT	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	1000円	32M	256K
SPT	ヒューマン	スーパーフォーメーション サッカー96 WCE	1000円	12M	
SLG	アスミック	鋼鉄の騎士	1000円	8M	64K
SLG	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1000円	12M	64K
SLG	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1000円	12M	64K
SLG	アトラス	魔神転生	1000円	12M	64K
SLG	アトラス	魔神転生 II	1000円	24M	64K
SLG	コナミ	ときめきメモリアル 伝説の樹の下で	1000円	32M	64K
SLG	任天堂	シム シティ	1000円	4M	256K
SLG	任天堂	ファイアーエムブレム紋章の謎	1000円	24M	64K
SLG	任天堂	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	1000円	32M	64K
SLG	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1000円	24M	64K
SLG	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	牧場物語	1000円	16M	64K
SLG	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	AIIIS.V.	1000円	16M	256K
SLG	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	ジ・アトラス	1000円	16M	256K
PUZ	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1000円	4M	
PUZ	タイトー	CAMEL TRY	1000円	8M	
PUZ	データイースト	マジカルドロップ2	1000円	16M	
PUZ	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1000円	8M	64K
PUZ	任天堂	パネルでポン	1000円	8M	16K
PUZ	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1000円	8M	64K
PUZ	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1000円	8M	
SHT	コナミ	極上 パロディウス	1000円	16M	
SHT	コナミ	Pop'n ツインビー	1000円	8M	
SHT	コナミ	パロディウスだ！ ～神話からお笑いへ～	1000円	8M	
SHT	コナミ	GRADIUS III	1000円	4M	
SHT	コナミ	AXELAY	1000円	8M	
SHT	タイトー	SPACE INVADERS	1000円	2M	
SHT	ハドソン	キャラバン シューティング コレクション	1000円	4M	
その他	アスキー	RPGツクール SUPER DANTE	1000円	8M	256K
その他	アスキー	タワードリーム	1000円	16M	64K
その他	アスミック	ドカポン 3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	1000円	12M	64K
その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1000円	8M	
その他	アスミック	決戦！ドカポン王国 IV ～伝説の勇者たち～	1000円	8M	64K
その他	アテナ	プロ麻雀 極III	1000円	8M	64K
その他	アテナ	夜光虫	1000円	16M	64K
その他	タイトー	大爆笑人生劇場～ずっこけサラリーマン編～	1000円	16M	64K
その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1000円	8M	
その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1000円	8M	64K
その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1000円	16M	64K
その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1000円	24M	64K
その他	チュンソフト	弟切草	1000円	8M	64K
その他	ハドソン	SUPER 桃太郎電鉄 II	1000円	8M	64K
その他	バンプレスト	晦 ～つきこもり	1000円	32M	64K
その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1000円	24M	64K
その他	ﾋﾞｸﾀｰｲﾝﾀﾗｸﾃｨﾌﾞｿﾌﾄｳｪｱ	魔女たちの眠り	1000円	24M	64K
その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1000円	8M	
その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1000円	4M	

新作ソフト『平成 新・鬼ケ島』とは？

このゲームのもとになる「新・鬼ケ島」は、誰もが知っている日本の昔話を題材にし、ほのぼのとしたムードの展開で進むディスクシステム用のソフトだ。そしてサテラビューの番組用に開発されたのが『平成 新・鬼ケ島』なのだ。今回はオリジナルストーリーでは脇役だった3匹のおともののお話。前編では犬の「りんご」とさるの「マツノスケ」、後半ではキジの「おはな」のお話と鬼ケ島の決戦。前・後編はそれぞれ独立したお話なので後編からでも遊べるのだが、前編から遊んだ方がより楽しめるのだ。


何と！お告げどおり
おじいさんは、その日
竹ヤブで女の子を
授かったのじゃ。

◆ほのぼのとした落ち着いた雰囲気がこのゲームの特長。なんかほっとするよね



●読者の手紙から●

N64フォーラム

先日、某格ゲーのCMを見ているとこんなフレーズが流れてきました。
「アミューズメントが変わる、○○○が変える」
個人的にこの格ゲーシリーズは大好きなので、
N64に移植してくれないかなと思っているのですが、はてさてどうなることやら…。

●偉大な父の早過ぎる死

愛媛県・なべねこ

横井軍平さんが死んでしまったなんて、信じられない。頭の中には、実現を夢見たアイデアが山のようにあっただろう。TVゲームが年を増すごとに大作主義になり、そんな大作が1年もしない間に大作とも呼ばれなくなり、誰からも見向きもされない。完璧な飽和状態の今の僕たちの目を覚ましてくれるのは、横井さんしかいないと思っていた。

果たして横井さんの遺志を継げる人がいるだろうか。コトのみなさん、頑張ってください。

近年はTVゲームの仕事はしていなかったとしても、ゲーム業界は偉大なる父を1人、失ってしまった。

「横井さーん！」

いくら叫んでも、もう彼の耳に入ることは無い。

●任天堂に提案

長崎県・ピーマン

64DDにマリオクラブで高く評価された数多くのソフト（20本くらい）の体験版＋ムービーを入れたディスクを付けてみては？ 例えば『SF64』であれば1面を体験、その他ステージ＋VS画面をデモとか。任天堂のメリットとしては･･･

1) 64DDから64を遊ぶ人、またすでに64を持っている人にも、64の良質ソフトを知ってもらえる（カタログ効果）。
2) 子供たちは64＋64DDを買うとソフトまで手が出せない、または1本くらいしか買えないというコが多いと思うが、とりあえず体験版があれば遊んでもらえる（64DDの普及にも効果）。
3) マリオクラブの評価機関としてのアピール（タイトル画面等にロゴと一緒に解説を大々的に入れるとGOOD！）によって64ソフトに信頼感が生まれる（認知度のUP）。
4) 初めから数多くのDDソフトが出そろうこともないと思うが、すでに発売されている多くのソフトを体験してもらうことにより、やはり64はソフトが少ないというイメージを抑えられる（ユーザーの視野も広がる）。
5) 実際にプレイすれば、その中に買ってでもやってみたいソフトも出てくると思う（64ソフトの活性化）。

私も一度やってみたいソフトはけっこうある！ 是非やってもらえません、任天堂さん？

●3Dスティックが魅力

名前と住所不明さん

こんにちは!! 64フォーラムをいつもたのしく、そして感動しながらよんでいます。私は小学校6年生で、いとこに5年生の男の子がいます。これは昔、NINTENDO64が発売されるまぢかの、その男の子の話です!! よみにくいですが、がまんしてください。

昔、NINTENDO64のCMで、3Dスティックをぐりぐりすると、マリオがうごく、CMがありましたよね？ それを見た男の子は、いきなり、64の本体ではなくコントローラーをかってくれ～と父おやにせがんでいました。父おやは、とうぜん、「コントローラーだけかってどうすんだ!!」と言いました。けど、男の子もまけずに「3Dスティックをぐりぐりするの～!!」と言ってひきさがりません!!

それからまもなく、そのいとこの男の子の家にはN64がおかれ、コントローラーも2つあり、男の子はうれしそうにいつもN64をやっています。

これからも、N64フォーラム、がんばってください。

●カレー連鎖

静岡県・ティル

N64、PS、SS。どれか1つ新しいハードを買おうかなって時、人はどうやって決めるでしょうか？ それはやはり、どのハードのソフトにやりたいゲームがあるか、という事が関係してくるでしょう。ではPSにはそんなに人がほしがるソフトがあるかというと、私から見てそんな事はありません。N64を買う前は「買うソフトがなくて」困っていましたが、N64を買ってからは「ほしいソフトがありすぎて」困るからです。

じゃあ何でPSはここまで普及したのかといえば、それは人間の中の「カレー連鎖」の感情が関係していると思います。「カレー連鎖」とは、人がカレーを食べているのを見ると不意にカレーをたのんでしまう事です。つまりこうです。「FF7がPSで出る」→「多くの人がPSを買う」→「友人が持っているのでなんとなくPSを選ぶ」――この図式です。これによりPSは普及台数をいっきにのばしたと私は考えます。そう、ここまでくると私の言いたい事はわかりますね。そうです。N64もみんながほしがるビッグタイトルが出ればこの「カレー連鎖」が働くのです。働けば、おもしろいソフトのそろっているN64に敵はいません。いっきにN64の時代です。それがいつになるかわかりませんが、待ちましょう。「カレー連鎖」発動を･･･。

●1本1本を大切に

愛知県・佐藤雅彦

N64はソフトが少ない、と本当によく言われてきました。しかし、それはそれでよかったんだと僕は思います。発売されるソフトの存在が重視されてきたからです。現在N64は月2･3本くらいの割合で売られていますが、PSは月に数十本と、すさまじい割合で売られています。こんなに多いと、ソフトの情報もあまり紹介されないまま発売してしまう。結果、ほとんど売れない、というケースがかなりあるんです。僕はあまり金持ちじゃないから、せいぜい2･3カ月に1本くらいしかソフトが買えません。だから買う時は慎重に考えないといけないけど、N64はソフトの紹介がしっかりしていて、どんなソフトなのかがわかるので安心して買うことができます。事実、今までに買ったソフトでつまらなかった、というようなものはありませんでした。

結局、ソフトを増やすことも大切ですが、まずはソフトの情報をいろんな人たちに紹介する方が先だと思います。知る

人ぞ知る、というようなソフトは発売してほしくないです。「みんなが知っているソフト」、これが僕の理想です。

●64DDの可能性？

新潟県・真藤正志

ことわっておくけど僕は、コンピューターの知識はまったくありません。あくまで、もしこうだったらいいなあと思ったことですけど、64DDの希望はこんな感じです。

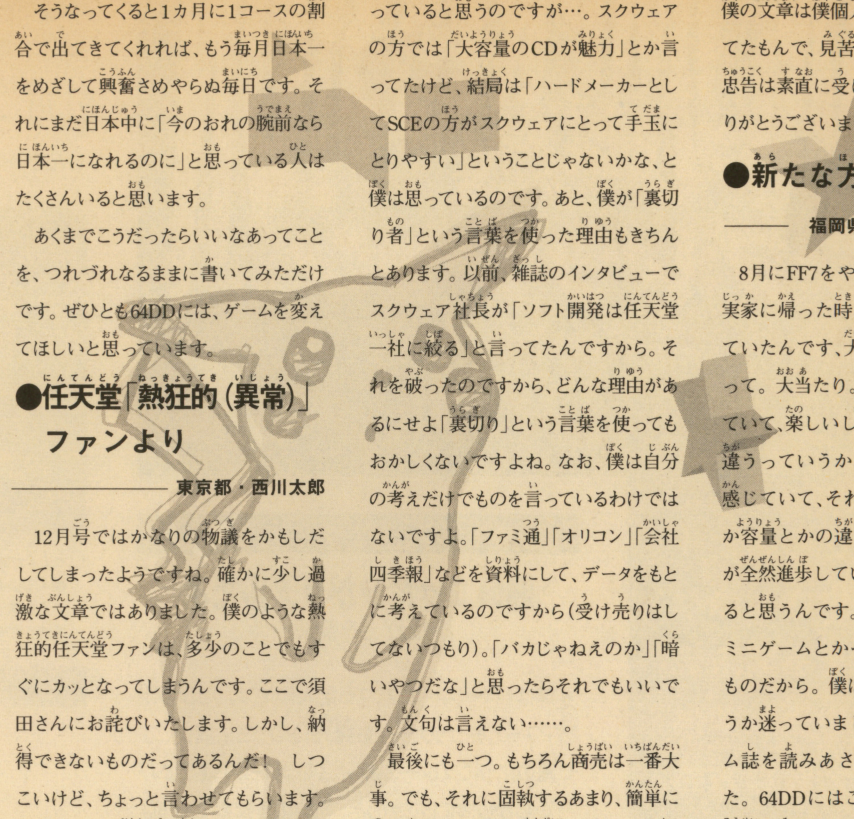
『マリオカート64』は、とても楽しかった。でも最近は一人でやることは少なくなった。「なぜだろう?」と考えてみた。

そうすると、一番に思いつくのが、すべてのコースに日本中からの最速ラップが出て、発売後2～3カ月の「日本一になってやるぞ!!」という興奮がなくなってしまったからです。でも、もはや完璧に近い操作性の『マリオカート64』にあと何を求めればいいのかと考えた。コースを変えるぐらいかなあ。

そこで登場するのが64DDだと思ったわけです。『マリオカート64』のカートの操作の情報をそのままに、コースだけを書き込み可能な64DDで提供することができたらどうでしょうか？　もしできるとすれば、それはまさに僕にとって夢物語です。コースぐらいなら安く提供できるでしょう(たぶん)。

そうなってくると1カ月に1コースの割合で出てきてくれれば、もう毎月日本一をめざして興奮さめやらぬ毎日です。それにまだ日本中に「今のおれの腕前なら日本一になれるのに」と思っている人はたくさんいると思います。

あくまでこうだったらいいなあってことを、つれづれなるままに書いてみただけです。ぜひとも64DDには、ゲームを変えてほしいと思っています。



●任天堂「熱狂的(異常)」ファンより

東京都・西川太郎

12月号ではかなりの物議をかもしだしてしまったようですね。確かに少し過激な文章ではありました。僕のような熱狂的任天堂ファンは、多少のことでもすぐにカッとなってしまうんです。ここで須田さんにお詫びいたします。しかし、納得できないものだってあるんだ！　しつこいけど、ちょっと言わせてもらいます。

須田さんの文章の中に「スクウェアが寝返ったのは単に儲かるから」というのがありました。けれど、PS参入を発表したのは96年2月9日。時期的には、まだN64が圧倒的有利だと思われていた頃です。「儲かるから」というのは何か間違っていると思うのですが…。スクウェアの方では「大容量のCDが魅力」とか言ってたけど、結局は「ハードメーカーとしてSCEの方がスクウェアにとって手玉にとりやすい」ということじゃないかな、と僕は思っているのです。あと、僕が「裏切り者」という言葉を使った理由もきちんとあります。以前、雑誌のインタビューでスクウェア社長が「ソフト開発は任天堂一社に絞る」と言ってたんですから。それを破ったのですから、どんな理由があるにせよ「裏切り」という言葉を使ってもおかしくないですよね。なお、僕は自分の考えだけでものを言っているわけではないですよ。「ファミ通」「オリコン」「会社四季報」などを資料にして、データをもとに考えているのですから(受け売りはしてないつもり)。「バカじゃねえのか」「暗いやつだな」と思ったらそれでもいいです。文句は言えない……。

最後にも一つ。もちろん商売は一番大事。でも、それに固執するあまり、簡単に乗り換えちゃうのは問題ですよね。E社とかさ。これから先、N64でソフト出してくれるのかな……。N64がブレイクすれば戻ってくるのだろうけどさ……。

言いたいことはそれだけです。あ、そうだ。M.I.T.Sさんにもお返事。11月号の僕の文章は僕個人の怒りがはいりまくってたもんで、見苦しいものになりました。忠告は素直に受けようと思ってます。ありがとうございました。

●新たな方向性を

福岡県・またとない機会だ

8月にFF7をやりました。遅いけど。実家に帰った時、弟のを。僕は予想していたんです、大体こんな感じだろうって。大当たり。僕は結構RPGをやっていて、楽しいし熱中するけど、なんか違うっていうか、限界みたいなものを感じていて、それはゲーム機の性能とか容量とかの違いこそあれ、その本質が全然進歩していないということにあると思うんです。ムービーシーンとかミニゲームとかそんなものは付加的なものだから。僕はPSを買うかN64を買うか迷っていました。そんで弟のゲーム誌を読みあさってN64に決めました。64DDにはこれまでとは違った方向性が見えたから。だから僕は誰がなんと言おうと全く心配していません。

読者アンケートから FROM READERS

●12月号のBIG2の対談はおもしろかったです。ゲームに対して二人がものすごく真剣で、楽しく仕事をしているのだということが実感できました。また、同様の対談を楽しみにしてます。僕も任天堂で仕事してみたいです。やっぱり好きなことにたずさわるのは楽しいですから。
(京都府・SINDO)

●12月24日、25日にソフトはでないんですか？　せっかくクリスマス（クリスマスイヴ）なんだから、なにかでてほしい！（神奈川県・アンゲードちゃん）

●横井さんが亡くなられて残念です。もし、横井さんがいなかったら、今のゲーム業界は違うものになっていたと思います。それだけ横井さんの存在は、ゲーム業界に影響をあたえたと思います。会社を設立して、『くねくねっちょ』を発売してまだまだこれからだったのに…。心からご冥福をお祈りいたします。(福井県・陸拾肆)

●64DDがはやく欲しいよ～。でも発売日、価格が気になる。もう一つ気になる。私はすでに『ゼルダの伝説』は年内にはでないような気がする。発売延期の予感が！でも年内商戦の目玉としてなんとしても出して欲しい。なんか延期になるような気もするが。とほほ。(富山県・森芳樹)

●私がN64フォーラムに出すヤツをいっしょうけんめい夜遅くまで書いてたら、父が仕事から帰ってきて、「おお、めずらしく遅くまで勉強してるな。がんばれ」と言われた。私が違うことをやっているのに気づかないところを見ると、本当に私が机に向かっている姿がめずらしいらしい。
(長崎県・浦彰宏)

●もう、欲しいソフトが続々とあって大変です。母は、ソフトのために内職をはじめます（本当です)。がんばりますよ～。
(北海道・アオイ)

●この間の、弟の幼稚園の運動会の踊りはなんと、“めざせポケモンマスター”でした。クラスのグループ名も、ピカチュウグループとかミュウグループなど、ぜんぶポケモン名です。近くのスーパーのポケモンシールはいつも売り切れです。早く64で『ポケモン』発売にならないかなあ。そうすれば64はバクハツ的に売れて『たまごっち』みたいに品薄になるのになあ。
(埼玉県・マサヤン)

●The64DREAMは、人の話が多くて読みがいあり。買った日には5時間は熟読します。1ヶ月に一度の情報収集+楽しみとして、毎月読んでます。これからもガンバ!!（岐阜県・ピカチュウ様）

●N64のソフトはみんな楽しくっていいですね。が、おこづかいピンチ、成績低下と、ソフトを買う（買ってもらう）にはつらい今日このごろ。しかもほしいソフトややりたいソフトは山ほどあるのに中間が終わったら、すぐ期末テスト。『ぷよSUN』『ディディー』『ヨッシー』『ピカチュウ』…。こりゃがんばるしかないな。
(岩手県・理想郷)

●SFCのゲームではバッテリーバックアップが壊れてデータが消えることが多数あった。このようなことをなくすために…N64のソフトすべてがコントローラーパック対応になる日はやってくるのか？
(山形県・HIDE)

●『マリオカート64』をやりすぎて3Dスティックがグラグラ。ボンバーマンがうまく歩いてくれなくて困るのだよ、これが。自分で3Dスティックを交換できないのかな。(愛知県・野田元教)

●なんか最近、ロクヨンに興味がまったくないという人が少し減ったような気がします（あいかわらず「はぁ？　ロクヨンなんかもってんの？　むだだね～」などと言われることもあるけどさ)。このぶんだとロクヨンの世界制覇はもうすぐだと思ふ。
(東京都・perio)

N64フォーラム原稿大募集！

読者のみなさんの熱きメッセージをこのフォーラムにぶつけてください。メーカーに言いたいこと、宮本さんのようなゲームクリエイターへのメッセージなどN64に関することなら何でもOKです。「N64に対して冷たい視線をおくっていたアイツも買った」なんていう心温まるエピソードも大歓迎(写真やイラスト付きならなお歓迎!)。書式は問いません。ワープロ、手書きなど読者のみなさんが書きやすい方法でご応募ください。お待ちしてます!

●あて先は●

〒102 東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
お待ちしてます！

DREAM IMPRESSION ドリーム インプレッション

今年も残すところあと１ヵ月余り。学生さんのなかには、そろそろ期末テストという方や受験勉強の追い込みで大変な方もいることでしょう。で、そういうときに限ってゲームがやりたくなるんですよね。特にN64ソフトは中毒性の高いものが多いので、みなさん気をつけましょう。

NINTENDO64

●実況ワールドサッカー3●

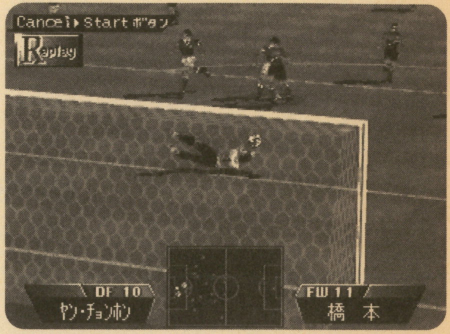
弱いニッポンがリアルだよ

ほね（千葉県）

僕は『パースト』にハマった人間です。だから当然『ワールドサッカー』も発売日のうちに買い、すぐ鬼のようにプレーしました（もっぱら対戦ですが…）。しかし今にして思うと、初めのうちは「こっちはクソゲーかも？」って半ば本気で考えてたような気がします。『パースト』をやり込んだイメージで『ワールドサッカー』をやると結構そのギャップに苦労するってのが、僕や僕の友人の率直な感想です。

具体的には、まず舞台が世界になったのに、全体的な動きが前より重くなったこととか。シュートも外すし、ブラジルやドイツのようなサッカーを再現したくても、ほとんどのチームじゃ能力が低すぎてそれができないんです。そこらへんはリアル過ぎかも。だから確実に点が取れ、サクサクとテンポの良いサッカーを楽しみたいって人にはあまりお勧めできません。日本チームなんかは、シビアな状況の中で耐えるのがたまらないって人にだけ楽しめるでしょう（笑）。ほんっとに弱いですから。

あと選手の位置取りがだいぶ変わったと思います。これは改善されたんだろうな。ボールが左に流れると、すぐさま人が左に集中します。右に流れれば、また駆け足で右に。ゾーンプレスをしなくとも１人のFWに２人以上のDFが寄ってきます。パスを出しても簡単には選手がフリーになったりしません。結果、点が取れずにイライラしてしまうんですが、これって実際のサッカーとほとんど同じ悩みですよね。中盤での溜めやらサイドチェンジやらの非常に地味な技がかなり力を発揮するようになったと。『ワールドサッカー』の面白さはこういった、本当にサッカーを知っている者が勝つという渋い面白さに変わっていたんです。『パースト』が淡泊に見えるほどに。派手さが一番！の人なら別ですが、僕は今、この「渋み」の増したサッカー、じわじわ楽しんでいくつもりです。



☝ コナミが開発したこの2つのサッカーソフト、どちらを買おうか悩んでいる方は、ほねさんの意見をぜひ参考にしてみてください。余談ですが「弱いニッポンがリアルだよ」というタイトルには、時期が時期だけにドキッとしてしまいました…。

●DOOM64●

"知性派"の言い訳

D.T.H.（奈良県）

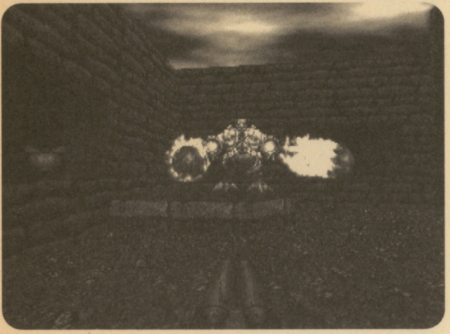
私は、RPGやSLGを好む、自称"知性派"である。しかし、『マリオ』や『SF64』に魅せられてからは"肉体派"になりつつある。こうした嗜好の変化により、一つ気づいた事があった。それは、『マリオ』は確かにすごいゲームだが、しかし、サバイバルの要素は欠けているのではないか、ということだった。そして、サバイバルという言葉は、いまや"肉体派"の領域に近づきつつある私にとって、たまらなく魅力的だったのである。

サバイバル。それは、異常状態の下で生き残ることである。そして、『DOOM64』は、まさにこの言葉の代名詞的なゲームである。このゲームには味方はいない。いるのは、敵であるエイリアンたちだけである。そのエイリアンに対し、プレイヤーは手持ちの武器を撃って撃って撃ちまくって、彼らを昇天、いや、地獄に突き落とす。もちろん、彼らも黙ってはいない。プレイヤーを見ると、問答無用とばかりに襲ってくる。ここに、ルール無用の、殺るか殺られるかといったサバイバルが存在するわけである。

一方、謎解きという要素もこのゲームには重要である。というよりも、解かなければ先に進めない。しかし、RPGのような情報といったものは存在しない。自分の目と耳、そして、マップを使

って推理するしかないのだ。言うなれば、『ゼルダ』タイプの謎解きである。また、それ以外にも、隠し部屋が多数存在しており、知性面もかなり充実していると言えるだろう。

このゲーム、難易度は高いが、マップやシステムはよく練り込まれており、動的なゲームの良さと厳しさを改めて教えてくれた。64DDが出るまでは、“肉体派”に転向するのも悪くはないな、というのが“知性派”としての私の言い訳である。



N64のおかげでACTやSHTのおもしろさを再確認できた、という意見が数多く寄せられています。64DDでもこういったソフトがきっと発売されるハズ。今までにない斬新なSHTが登場するかもしれません。さらに肉体派になる日も近い!?

●がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～●

実におもしろい

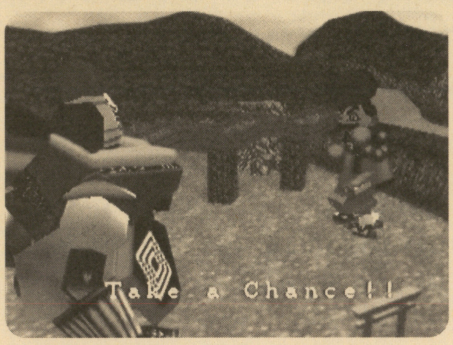
野呂和範（北海道）

出ました、ゴエモン・シリーズ最新作!　N64での登場はファンを裏切りませんね(ゴエモンはだいたい任天堂のハード)。もう発売前から楽しみにしていました。64ドリームで毎号チェックし、でもステージの内容などはあまり見ないように心掛けました。友達にも「買うぞ!」と声を大にして話して、ワクワクしていたのです。

そしてプレイしてみると、大感動!　ものすごい! シリーズ中最高のデキです。まず、驚いたのはしゃべりまくる事。タイトルからいきなり歌が流れるわ、オープニングもしゃべるわで、「おお～」と声が出てしまう。キャラも1人ひとり立っていて本当にあきない。特にエビス丸は笑わせてくれます。町や道中やお城の中なんかも見事なまでの広さで、とても爽快です。あまりのすごさに身が寒くなるような感じもします。きわめつけはインパクト戦。こちらも大迫力で、巨大からくりロボが多彩な攻撃で襲ってきます。インパクトの攻撃もハデで面白いし、「んが砲」は画面が切り替わる等、みせてくれます。何といってもいいのは、ここは振動パック対応ってことですね。操作する手に振動パックがビシバシ伝わってきます。グラフィックもとにかくきれいなので、町の人と話をしたり、そこら辺をぶらぶらしているだけでもなんだか楽しい。高い高い建築物は素晴らしすぎて圧倒されます。

エンディングを見て、「ああ、おもしろかった」と言えました。本当によかったですよ。ひとつ気になるのは、このソフトがそんなに売れていないという事。こんなにハマれるゲームなのに。みんなPSやってんのかなと思うと、ちょっと悲しいです。

なにはともあれ絶対おもしろいので、ぜひともプレイしてみて下さい。



オープニングのあの歌は、一度聞いたら忘れられないというとてもノリのいい曲でしたよね。インパクト戦の振動パック対応というのも、これまた絶妙。インパクト戦だけでも十分にプレイする価値アリです。

●ゴールデンアイ 007●

バカな動機でスイマセン

真藤正志（新潟県）

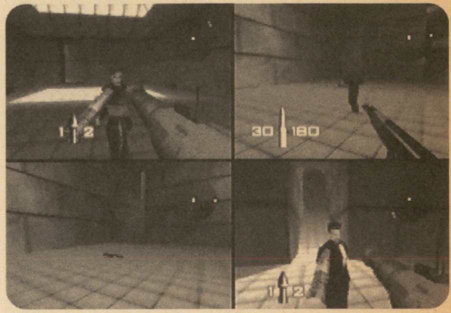
僕が、『ゴールデンアイ 007』を買った一番の理由というのは、当たるかも分からない広末テレカの応募ハガキがもらえるからだ!!

まあ、あとは、N64のソフトはぜんぶ面白いし、対戦もできるし…というかんじでお手軽な考えで買った『007』には、まず振動パックの振動のリアルさにびっくりしてしまった。なにも振動パック初体験だったわけじゃない。ただ、自分のペースで進ませてもらえず、とてもいそがしい『スターフォックス』よりも、自分のペースでゆっくりプレイできる『007』は振動を感じるゆとりがあったんだと思う。

1人プレイのときの面白さは、11月号の成瀬晶さんの言うとおりだと思います。だけど『007』の神髄は1人プレイにあらず、対戦にありと言う人の方が多いんじゃないですか?　僕はそう思います。遠くの敵を狙撃する楽しさ、相手は「どこから撃ってるんだ!!」とか叫びながら逃げまどい、その狙撃に夢中になってるやつに、後ろから忍び寄りマグナムで頭一発、タラララ～(死ぬ時の曲)。この面白さといったら今まで出ていた対戦ゲームでは絶対あじわえないと思います。

そして、極めつけは、しゃがみ移動のブキミさです。あの足に車輪でもついてるかのような動きは、他のすべてがリアルなだけにやけにコミカルで、初めて見た時なんかは3人中3人とも戦闘不能になるほど笑いました。夏休み中は受験生だというのに、夜0時から朝5時まで『007』をするという熱中ぶりです(もちろん対戦プレイ)。

ここまでハマってここまで笑えたゲームはひさしぶりです。今後のN64ソフトにいっそうの期待が持てたこのごろです。



『ゴールデンアイ』の対戦はプレイヤーの性格がハッキリと出てしまうので、見ているだけでも楽しめますよね。ほかのゲームでもそうですが、上級者同士の対戦を見るのはおもしろいですし、自分がプレイするときの参考にもなります。これ、対戦に強くなるための秘訣です。

ドリームインプレッション

原稿大募集!

<掲載料は2000円のおもちゃ券!>

N64ソフトをプレイしてみて、面白かったこと、感動したこと、哀しかったことなど、キミやアナタが感じたことをドンドン送ってくださいませ。新作でも旧作でもN64ソフトなら大歓迎!　掲載されると金2千円のおもちゃ券をさしあげます。よろしくね。

▼応募方法

文字数は400～800字くらいまで。原稿用紙に書いて(ワープロでも可)編集部までお送りください。

▼あて先

64ドリーム編集部
「ドリームインプレッション」係まで
(住所、ファクス番号は101ページをご覧ください)

デス仙人の ゴリラでもわかる N64教室

●第10講●

読者からの質問特集

おかげさまで本コーナーも10回を数えることができたじゃよ。これを機にちょっとコーナーの性格を見直して、もっと基本的な内容で攻めようかと思う。だって難しいとわしも大変じゃしー。

というわけで、今回は基本の基本ともいえるような質問を中心に進めていこう。やっぱりゴリラでもわからんとね。

●N64についているACアダプターはなんのためについているのですか？

……………………………（静岡県・山田毅）

うむ、基本じゃな。電流には、交流（AC）と直流（DC）の2種類があるのは知っておるかな。例えば、コンセントから得られる家庭用電源の電流が交流で、乾電池から得られる電源の電流は直流じゃ。理科の時間でも習ったっけかのう。わしはもう何年も前のことなので忘れてしまったのじゃが。ACアダプターは、簡単に言えば、家庭用電源の交流の電流を、直流に変換するためのものじゃ。ほとんどの電気製品は電流が交流のままだと動かんのでな、直流に変換する必要があるんじゃ。サターンやプレイステーションはACアダプターを使っておらんが、同じしくみのものが本体の中に内蔵されておる。パソコンやテレビもそうじゃ。電流の変換以外には、その機器に必要なだけの電圧に落としたりする働きもあるのじゃよ。蛇足じゃが、逆に、海外向けの電化製品など、機器によっては電圧を上げる働きをするアダプターも使用されるな。このように、電圧を希望する値にすぐ変換できるのが交流の利点なのじゃ。なので、家庭用電源には交流の電気が用いられておるんじゃよ。

●PSやSSに比べてN64のソフトが少ないのはなぜ？

……………………………（岩手県・関巧）

む、N64は後発じゃからなぁ。それにしても少ないよな。一番大きな原因は、ソフトハウスが負担する初期投資額がデカいってことじゃろうか。ソフトの開発に必要な機材を揃えるのに、かなりの金額が必要だってことじゃ。PSの開発器材が200万円だかそこら（正確な金額は忘れた）で揃うというのは有名な話じゃな。N64は桁違いらしいからのう。出したソフトが不発に終わったら、赤字も桁違いってわけじゃ。慎重にならざるを得ないじゃろう。あとは人材かの。N64で満足のいくレベルのソフトを開発できるプログラマーが不足しているらしいのじゃ。やっぱり、すごいゲームを作るのは、それなりに難しいのじゃよ。高性能ゆえの宿命じゃね。ま、PSやSSと比較するのはもうよしてもええんではないかな。勝ち負けじゃなく、ユーザーの棲み分けという点ですでに決着がついたような気がするのはわしだけじゃろうか？

●N64ではCGムービーがきついそうですけど、どうしてですか？

……………………………（広島県・神川雄一）

CGムービーは、何百枚何千枚という1枚のCGを連続して表示することで実現されておる。CG1枚が0.5メガビットだとしよう。ムービーとして満足のいく動きを実現するには、1秒間に15枚は欲しいところじゃ。その計算で1分のムービーを作るとすると、450メガビットの容量が必要になるな。バイトに直しても、約56メガバイト。64メガバイトという64DDの容量も、ほとんど食い尽くされてしまうデータ量じゃ。実際はデータを圧縮したりするので、もっと小さなデータにはなるのじゃが、きついことは確かじゃな。ちなみにCD-ROMは650メガバイト。これなら楽々なのじゃが…。「ゲームの本質はムービーではない」という任天堂の方針でN64がそういうハードになったわけじゃから、しょうがないな。あきらめて他の新しい部分に期待してくれ。

今月のデス仙人

⬆ディアブロのやりすぎで、マウスを持つ手が腱鞘炎になりかけ。馬鹿じゃねえの？って言うか、世界中にきっとたくさんいると思うのよ。ディアブロ腱鞘炎な人

DIABLOじゃよ、DIABLO。今さらだけど超ハマりまくりって感じ？　インターネットを通じて、世界中の誰とでも4人までのパーティを組んで協力プレイが（あるいは殺し合いも）できるというパソコン用のダンジョン探索ゲームなんじゃが、目から血が出そうになるまで遊んでたりして。ひょっとしたら、近いうちにN64でも遊べるようになるかもな。コントローラも4つ繋がることじゃし。1人だけの世界だったゲームってものが、どんどん双方向のコミュニケーションツールとしての性格も帯びてきたな。面白い時代になってきたものじゃ。家庭用ゲーム機の中で、ネットワークへの接続に現時点で一番近いハードはN64じゃろうな。もっと進化してくれると良いのう。

このコーナーでは、N64の基本的なしくみなどを、やさしく解説します。謎や疑問に思うことがあったら、どんどんおハガキ下さいね！

※アンケートはがきの「N64の質問箱」宛の質問を採用させていただく場合もあります。

質問募集？

〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「デス仙人のN64教室」係まで

はみ出し仙人 2の64乗の正解は「1844京6744兆737億955万1616」です。ご迷惑おかけしました。ごめんして。

タムタムの電脳遊戯補完計画　略して
タム電

第3回　アクションは難解っす

なにかと「タムタムの電脳遊戯補完計画」ってのは長いという声が多かったので、今月からは通称「タム電」としてリニューアルスタートなのだ。というわけで、今月は予告した通り“アクションゲーム”を扱いたい。といっても、このアクションというジャンルはとっても難しいんだな。手元の資料で一番古いのは『サムライ』（79年/セガ）なんだけど、当時はマイナーなメーカーによる“ほとんどシューティングってなアクションゲーム”が多くあって「そりゃアクションと言えばアクションだけどさぁ〜」ってのが多い。もちろんこれはアーケードゲームのハナシで、パソコンでは78年（インベーダーゲーム登場）にアクションゲームの元祖が登場したという声もある。まぁ、ここらへんは詳しい人がいたらおハガキをおくれ。とりあえずはコンピュータゲーム創世記に誕生したジャンルだと思っておきたい。で、最近のアクションゲームの流れの元祖というと、宮本茂さんが“アスレチックゲーム”と名付けた『ドンキーコング』（81年/任天堂）じゃないかな。キャラクターが出てきて飛んだり跳ねたりして、ストーリーがあるという点においてね。第1回で紹介した『ルパン三世』（80年/タイトー）もアクションとして位置づけられているんだけど、最近だったらアクションパズルと分類されるタイプのもので、パズルゲーム（たまにアクションゲームと分類される『平安京エイリアン』の流れ）っぽい。もっと極端な考え方をすると、RPGってのも単に「ある役柄を演じるゲーム」だから、ストーリー性の高いアクションゲームを“RPG”と呼んでもいいわけだ。というわけで、この問題はもっと掘り下げて考えたいネタなんで、来月へと続くわけだな（連載打ち切りになったらどーしよ）。

■今月の電脳遊戯補完タイトル

スペランカー（アイレム/アクション/85年）

あっしがまだファミコンをもっていないときに友達の家でプレイした。主人公がとてもトホホ…でいい感じ（愛知県／加藤美広）

●これはわてもハマったんすよね。同様のハガキが千葉県のひろた俊香さんからも来ていたけど、ゲーム史上最弱といわれる主人公がとってもよかったのだ。

がんばれゴエモン2（コナミ/アクション/89年）

昔のゴエモンはおもしろかったです。キセルを昔はしゃもじと思いこんでいた。地蔵を3回ぐらい殴ると地獄に行けたり、ゲームオーバーで釜ゆでされたり。コンピラ山らしきところの階段がめちゃめちゃ長くて、指が疲れた（福井県／せいたん）

●同じような声はかなり多いっす。このゲームでエビス丸が登場したんすよね。

トランスフォーマーコンボイの謎（タカラ/アクション/86年）

果てしなく“ムズイ”のです。けれどもコンティニューする裏ワザで近所の友人とハマっていました。変なエビみたいなのも出てきてたし…。なにせまだ物心がついていない時期だったので忘れてしまいました（滋賀県／みやQ）

●当時は、ロボットとトレーラーと変形できるってのがうれしかったんすよ。

バイナリィランド（ハドソン/アクション/85年）

懐かしいゲームですか…。題名は忘れたけど、確かペンギンのヤツで、2プレイができて“くもの巣”にひっかかるとダメなのね。片方がひっかかると、もう1人が助けながらゴールを目指す迷路みたいなゲーム（大阪府／ASKA）

●いろいろ調べたけど、多分この『バイナリィランド』でいいでしょ…。

ドナルドランド（データイースト/アクション/88年）

昔、おじいちゃんに買ってもらった「マクドナルド」。横スクロールアクションゲームで、主人公はドナルド。りんご爆弾を投げて、ザコキャラを倒し、各ステージの最後にはボスが出る。当時の僕は夢中になってやりましたが、今までやったゲームの中で10位以内に入ると思ってます（大阪府／ヤンバルクイナ）

●これも調べたら、最初は分からなかったっす。たぶんタイトルは『ドナルドランド』ですな。ステージクリア後にマクド（関西ではこう呼ぶ）で買い物が出来るのだ。

電脳遊戯補完リスト（累計）

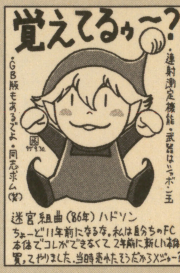
ドンキーコング（1票）/サラダの国のトマト姫（1票）/火の鳥〜我王の冒険（1票）/アーバンチャンピオン（1票）/マリオブラザーズ（1票）/ウルティマ2（1票）/バルーンファイト（1票）/沙羅蔓蛇（1票）/レーサーミニ四駆（1票）/スペランカー（2票）/ドナルドランド（1票）/トランスフォーマーコンボイの謎（1票）/がんばれゴエモン2（1票）

今月のお宝

昔、懐かしい『ミサイルベーダー』（バンダイ）なのだ。まぁ、タイトル通り『インベーダー』タイプのゲームで、キャラは赤くLSIで表示。同じ“LSIポータブルゲーム”シリーズでゴルフゲームもあったけど、任天堂の『ゲーム&ウォッチ』ほど小さくなかったので、学校に持ってくるヤツは少なかった…。というわけで、みんなのお宝も募集中。まずはハガキで“お宝自慢”をしておくれ。　モノによっては写真をお願いするっす。

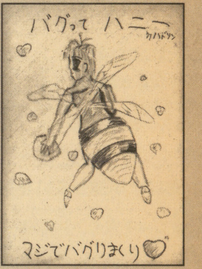
◆わてはこれとバンダイの液晶ゲーム『スペースコブラ』を持っているのだな

イラスト補完計画



覚えてるぅ〜？
・連射測定機能・武器はシャボン玉
・GB版もあるでよ・同志求ム(笑)
97.9.30.
迷宮組曲(86年)ハドソン
ちょーど11年前になるな。私は自分ちのFC本体でコレができなくて2年前に新しい本体買ってやりました。当時売れたそうだからメジャー？

◆当時のゲームって、ゲーム内容に関係のないストーリーが多かったのだが、このゲームもしかり…。意外とファンの多い『迷宮組曲』（ハドソン／アクション／86年）なのだ。（大阪府／アライバユウコ）



バグってハニー
ケハドソン
マジでバグりまくり

◆このゲームを買うために親を1時間も説得したんだって…。正確には『高橋名人のBugってハニー』（ハドソン／アクション／87年）ですな。これってアニメにもなってなかったっけ？（埼玉県／ぷう）

■懐かしのゲームネタ大募集■

来月の募集テーマも

「アクションゲーム」でよろしく

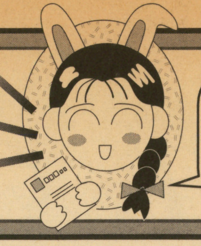
このコーナーに最も貢献してくれた方々には、今では絶対に手に入らないファミリーベーシックソフト「ゲームポシェット1」をプレゼントしちゃうのだ。これは大阪日本橋の「もんきち」（06-631-5409/平田店長）で自腹でわてが買ったんすよ。

宛先　おハガキ募集

〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「タム電」係まで

素敵なプレゼント付き

読者アンケート



アン・ケイトちゃんです❤　冬の足音が近づいてきて、汚れた東京の空にもオリオン座がくっきり見える季節になりました。…なんて、ロマンチックなコトを言ってる場合ではなく、秋の間中、仕事やゲームをしながらお菓子ばっかり食べてたら、５キロも太ってしまったアン・ケイトなのでした。ゲームもいいけど、運動もね！

1）今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）

1.非常によい　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2）今月号の感想はいかがでしたか

1.非常に良い　2.良い　3.ふつう　4.つまらない　5.非常につまらない

3）今月号のどの記事が読みたくて買いましたか。表１より１つ選んでください。

4）今月号で良かった記事を表１から選んでください。（３つ以内）

5）今月号でつまらなかった記事を表１から選んでください。（３つ以内）

表１

1.特製シール
2.新作ソフトカレンダー
3.N64読者が選ぶドリームランキング
4.ヨッシーストーリー
5.ゼルダの伝説 時のオカリナ
6.F-XERO X
7.飛龍の拳ツイン
8.ワイルド チョッパーズ
9.64大相撲
10.Let's スマッシュ
11.ハイパーオリンピックインナガノ64
12.64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
13.スノボキッズ
14.スーパーロボットスピリッツ
15.ランボルギーニ64（仮）
16.バーチャルプロレスリング64
17.カメレオン・ツイスト
18.エアロゲイジ
19.ｳｯﾁｬﾝﾅﾝﾁｬﾝの炎のﾁｬﾚﾝｼﾞｬｰ 電流イライラ棒
20.新日本プロレス　闘魂炎導
21.遥かなるオーガスタMASTERS'98
22.デュアルヒーローズ
23.スペースダイナマイツ
24.HEXEN
25.森田将棋64
26.プロ麻雀極64
27.HEIWAパチンコワールド64
28.おハガキストリート
29.ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所
30.フォックス関西わてらナニワの遊撃隊
31.ちづるのアナログチャット64
32.特選1C攻略部（パワプロ）
33.ディディーコングレーシング
34.ファミスタ64
35.トップギア・ラリー
36.爆ボンバーマン
37.ニンテンドウパワーソフト一覧
38.N64フォーラム
39.ドリームインプレッション
40.デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
41.タムタムの電脳遊戯補完計画
42.読者アンケートのページ
43.（特集）NINTENDO64 勝利の方程式'98
44.教えて本郷さん N64の質問箱
45.毎月新聞
46.4コマまんが「ちびちびスターフォックス」
47.イマジニア専務・田代さんインタビュー
48.シムシティ2000
49.ファイティングカップ
50.超空間ナイタープロ野球キング2
51.ビストロDE64亭
52.エリボンのポケモンパラダイス
53.それゆけマリオ親衛隊
54.ドリテクの宮殿
55.N64新作ソフトカタログ
56.読者プレゼント
57.マンガ「ロクヨン夢日記」

6）あなたが持っているN64ソフトを、表２からすべて選んで番号でお書き下さい。

表２

（以下アイウエオ順にならんでいます）
1.ウェーブレース64（振動パック版含む）
2.栄光のセントアンドリュース
3.がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり
4.ゴールデンアイ007
5.最強羽生将棋
6.Jリーグイレブンビート1997
7.Jリーグダイナマイトサッカー64
8.JリーグLIVE64
9.時空戦士テュロック
10実況Jリーグ　パーフェクトストライカー
11.実況パワフルプロ野球4
12.実況ワールドサッカー3
13.雀豪シミュレーション　麻雀道64
14.スーパーマリオ64（振動パック版含む）
15.スター･ウォーズ～帝国の影～
16.超空間ナイター・プロ野球キング
17.スターフォックス64
18.ディディーコングレーシング
19.DOOM64
20.ドラえもん　のび太と3つの精霊石
21.パイロットウィングス64
22.爆ボンバーマン
23.パワーリーグ64
24.ヒューマングランプリ　ザ･ニュージェネレーション
25.ぷよぷよSUN64
26.ブラストドーザー
27.プロ麻雀　極64
28.麻雀MASTER
29.麻雀放浪記CLASSIC
30.麻雀64
31.マリオカート64
32.マルチレーシング　チャンピオンシップ
33.ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
34.ワンダープロジェクトJ2～コルロの森のジョゼット

7）今後発売されるNINTENDO64用ソフトの中で興味のあるものを表３より興味のある順に選んでください。

表３

【ア行】
1.悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
2.ウェイン・グレツキー 3Dホッケー
3.ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒
4.ウルトラドンキーコング（仮）
5.エアロゲイジ
6.NBA IN THE ZONE'98
7.NBAバスケットボール（仮）
8.F-ZERO X（仮）
9.エルテイル（仮）
【カ行】
10.カービィのエアライド（仮）
11.G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream
12.カメレオン・ツイスト
13.キャバリーバトル3000
14.キャベツ（仮）
15.キラッと解決！64探偵団
16.金田一少年の事件簿（仮）
17.クリエイター（仮）
18.ゴルフ（仮）
19.コンカーズ クエスト（仮）
【サ行】
20.実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
21.実況パワフルプロ野球5（仮）
22.実戦パチスロ必勝法
23.シムコプター64（仮）
24.シムシティー64（仮）
25.シムシティ2000
26.ジャングル大帝
27.新日本プロレス 闘魂炎導
28.スーパーマリオRPG2（仮）
29.スーパーマリオ64-2（仮）
30.スーパーロボットスピリッツ
31.SNOW SPEEDER
32.スノーボーディング（仮）
33.スノボキッズ
34.スペースダイナマイツ
35.ゼルダの伝説　時のオカリナ
36.ソニックウイングスアサルト
【タ行】
37.超空間ナイタープロ野球キング2
38.超時空要塞マクロス Another Dimension（仮）
39.ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
40.デュアルヒーローズ
41.トップギア・ラリー
42.TONIC TROUBLE
【ナ・ハ行】
43.ナイフエッジ（仮）
44.忍たま乱太郎64（仮）
45.バーチャル・プロレスリング　64
46.ハイパーオリンピック イン ナガノ64
47.HYBRID HEAVEN（仮）
48.パイロットウィングス64-2（仮）
49.バギーブギー（仮）
50.遥かなるオーガスタMASTERS'98
51.バンジョーとカズーイの大冒険
52.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
53.飛龍の拳ツイン
54.ファイアーエムブレム64（仮）
55.ファイティングカップ
56.ファミスタ64
57.フライトシミュレーター（仮）
58.ブレードアンドバレル
59.HEIWAパチンコワールド64
60.HEXEN
61.ポケットモンスターDD（仮）
62.ポケットモンスター64（仮）
63.ボディーハーベスト（仮）
【マ・ヤ・ラ・ワ行】
64.MOTHER 3　（仮）
65.マリオアーティスト（仮）
66.ミッション・インポッシブル
67.森田将棋64
68.ヨッシーストーリー
69.ラストレジオンUX（仮）
70.ランボルギーニ64（仮）
71.レースゲーム（仮）
72.Let's スマッシュ
73.レブ・リミット
74.64大相撲
75.64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド
76.ワイルド チョッパーズ

8）あなたほどの敵キャラはいない…とあなたが認める敵のキャラクターがいれば、好き・嫌いにかかわらず、お書き下さい。（２つ以内）

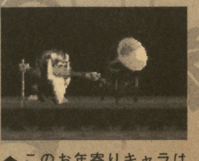
9）♥N64の質問箱♥N64について、知りたいことがあればお書き下さい。

10）本誌へのご意見・ご希望を自由にお書きください。

◎読者プレゼントの希望番号は158～159ページ。12月20日の消印まで有効だよ。

●アン・ケイトの視点●

「老化防止・ボケ防止の理由づけで、ついついアクション・シューティング・レースものにハマり、腱鞘炎（けんしょうえん）に苦しみ、老眼の悪化と戦っております」。北海道の杉山孝さん（64才！）からのお便り。以前にもスターフォックスにハマっているという、元気なお便りを頂きました。ところで「腱鞘炎」と漢字でお書きになっているのには、さすが年の功と感心しました（？）。N64は小さな子供からお年寄りまで、誰にでもやさしいハードを目指しているので、杉山さんのように、多くのシニア・ゲーマーがN64にはまってくれるとうれしいな。「今まで出した64ドリームあてのハガキは、すべて祖母に読まれてるんです（笑）しかも声に出して。すんごく悲しい（泣）」。J.BOMBER君（岐阜県・13才）の報告です。ゆっくり、しかも大きな声でハガキを読みあげているおばあちゃんの姿が想像できますねえ（笑）。これからも、おばあちゃんとの２人３脚で（と言うのかな？）、楽しいお便りをどんどん送ってくださいね。



⬆このお年寄りキャラは、若い頃からあまりにも有名

© Nintendo/Rare.Game by Rare

NINTENDO64

勝利の方程式'98
Equation of Victory

NINTENDO64 in 1998 is like this. And the age of NINTENDO64 came at last.

一足はやく98年のN64を大予想!!

なにかと暗い話題が多かったNINTENDO64だけど、もうそれも過去のハナシ。
98年には続々と期待のタイトルが発売され、いよいよ64DDも登場する。
そりゃあこれからも発売が延期されることはあるだろうけど、それはそれ。
ついに任天堂が目指していた「ゲームの質的変換」がカタチとなって姿を現すのだ。
そこで、あえて断言しよう。やっぱ最後に勝つのは任天堂だよね～♪
もちろん勝ち負けなんかでゲームを語るもんじゃないことは分かっているよ。
でも、NINTENDO64ユーザーってずっと肩身のせまい思いをしてきたわけだし、
だからこそ“安心理論”を越えた“勝利の方程式”をここにお届けするのである。

©1997Nintendo

勝利宣言!

第1の方程式

The first Equation

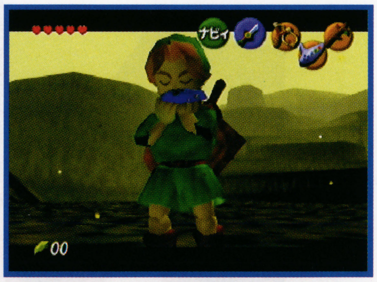
このままではみんながゲームに飽きてしまう…。という危機感から「ゲームの質的変換」を目指してきた任天堂だけど、やっと製品群構想をはじめとする様々な新しい“試み”がカタチとなって姿を現した。といっても、これらはほんの序の口。ひとつだけ分かっているのは、ゲームの遊び方が変わるということなのだ。

◆96年6月23日、他の次世代ゲーム機に約1年半遅れて登場したNINTENDO64

ゲームの遊び方が変わる!!

期待のソフトがぞくぞく、98年には64DDも登場なのだ

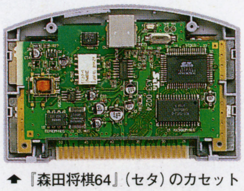
なんたって98年には『ゼルダの伝説〜時のオカリナ』などの話題作が続々と登場。ソフト不足が叫ばれていたN64ソフトもいよいよ充実してくるのだ。しかもジャンルの幅もグンと広がって、来年末にはいくつかのRPGやシミュレーションも発売されてウハウハ状態。マイクを使ってピカチュウとコミュニケーションする新感覚の『ピカチュウげんきでちゅう』も出るし、もちろん64DDも忘れちゃいけない。これらすべてがもう来年のおハナシなんだよ。



◆発売が延びたN64版『ゼルダの伝説』だけど、そのぶん期待してもOKの法則（発売は98年の3月か？）

N64ソフトはカセットだからまだ可能性は果てしないのだ

どうもN64の可能性って、64DDで語られることが多いんだけど、カセットだってまだこれから。単にCD-ROMよりアクセスが速いだけでなく、カセット内部に様々なチップを積んで機能が拡張できることも大きな特徴なのである。

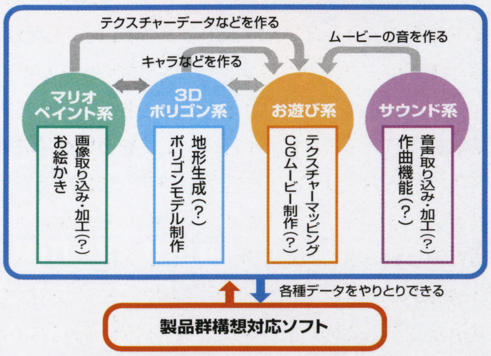


◆『森田将棋64』（セタ）のカセット内部。通信モデムを内蔵してるのだ

製品群構想の第一歩!!マリオアーティスト

もう耳にオクトパス状態かもしれないけど、製品群構想ってのは、まさに「ゲームが変わる」遊び方を実現するのだな。カンタンに言えば、ひとつのソフトだけで終わらない遊び方。いままでのゲームはそのゲームだけの遊び方しかなかったけど、製品群構想のソフトは、対応するソフトをそれぞれ積み木のように組み合わせて別の遊び方も創造できちゃう。で、その基本的なものになりそうなのが64DDの『マリオアーティスト』だな。具体的な種類と組み合わせ方は以下の通りだけど、マリオペイント系で描いた絵を他のソフトで使ったり、友達と交換したり、いろんな風に利用できるってのが製品群構想の基本パターン。例えば、自分で描いたキャラを『ポケモン』に登場させることも夢物語ではなくなるのだ。

マリオアーティスト4大構想（予想）

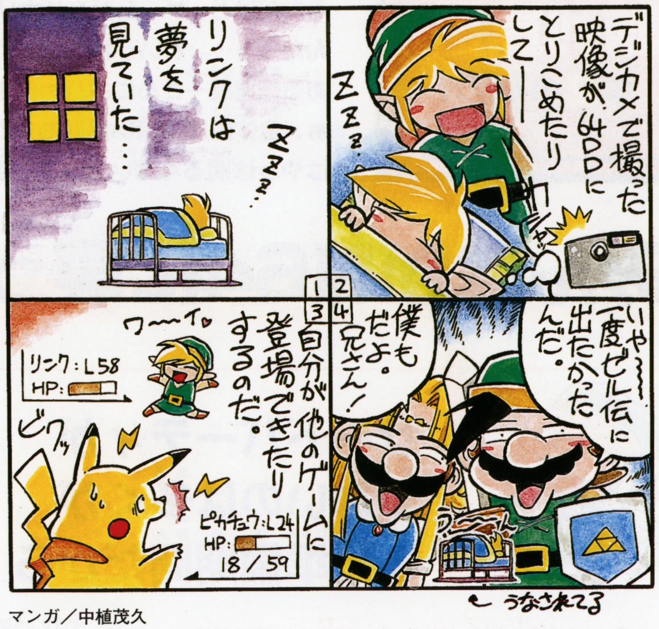


テクスチャーデータなどを作る
ムービーの音を作る
キャラなどを作る
マリオペイント系
画像取り込み・加工（?）
お絵かき
3Dポリゴン系
地形生成（?）
ポリゴンモデル制作
お遊び系
テクスチャーマッピング
CGムービー制作（?）
サウンド系
音声取り込み・加工（?）
作曲機能（?）
各種データをやりとりできる
製品群構想対応ソフト

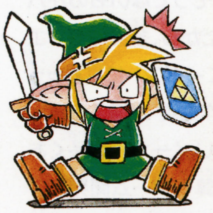
勝利のハミ出し その① あのクエストさんが『タクティクスオウガ』シリーズを64DDで開発中ってことが分かったのだ。もしこれが製品群構想対応ってことになったら、もう最高だね。

まだある製品群構想 組み合わせは自由自在

製品群構想については分かったかな。でも、本番はこれからなのだ。ゲームの中に自分が作ったモノを登場させるというのはパソコンゲームでちょこちょこあることで、実はそんなに珍しくはない。製品群構想のスゴイところは、デジカメのような入力機器が発売されれば、自分自身もゲームに登場できるし、N64と64DDの組み合わせで別々のゲームをくっつけて遊べるところにあるんだな。例えば『パワプロ』に『マリオ』を選手として登場させたり、自分が『シムシティー64』で創った街中を『マリオカート』を使ってレースしたり、その街のデータをRPGに登場させたりすることができるわけ。しかも街の発展具合がRPGのストーリーに影響するってなことだってできちゃうのだ。ホント夢みたい。

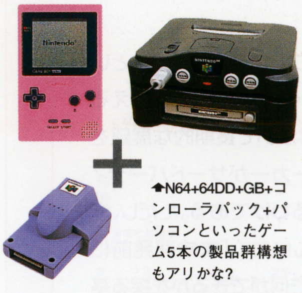

1
2
3
4
リンクは夢を見ていた…
ZZZZZ…
デジカメで撮った映像が64DDにとりこめたりしてーー
ZZZ…
カシャッ
いやー一度ゼル伝に出たかったんだ。
僕もだよ。兄さん!
うーーん
自分が他のゲームに登場できたりするのだ。
ワーーイ♡
リンク:L58
HP:
ビクッ
ピカチュウ:L24
HP:
18/59
うなされてる

マンガ／中植茂久

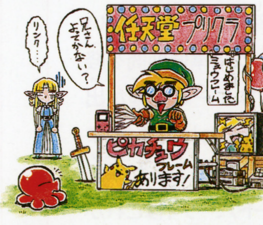


ビデオやゲームボーイもつながるN64はまさになんでもアリなのだ

ざっと製品群構想について説明したけど、驚くのはまだ早い。64DDなら、いつもはコントローラを差し込んでいるポートからテレビやビデオを録画することも可能。だから好きなアイドルの顔を取り込んで、ゲームの中でデートするってなムラムラなこともできるのだ。ヒロスエとゲームで共演なんても夢じゃないのよ、これが…。おまけに、ゲームボーイソフトを差し込めるコントローラパックが出るというからたまげた。つまりN64ソフトだけでなくゲームボーイソフトも製品群構想のひとつになっちゃうわけである。加えて、ゲームボーイとパソコンをつなぐ「モバイル・ゲーム・システム」(仮称)が来年の2月以降にハドソンから発売されることに。このシステムを使えば、インターネット上にあるハドソンのホームページから最新データを受け取ってゲームボーイで遊べたりするようになるのだ。来年がホントに楽しみだね〜。



⬆N64+64DD+GB+コンローラパック+パソコンといったゲーム5本の製品群構想もアリかな?


リンク…
兄さんよってかない?
任天堂プリクラ
はじめました ミュウフレーム
ピカチュウ フレーム あります!

⬆デジカメとプリンタが発売されれば、ポケモンフレームでエンクミとツーショットのプリクラだって作ることができるのだ

スーファミも忘れるなよ

なんだかんだいっても1700万台以上も普及しているスーファミ。押し入れの奥で眠ってるという人もいるだろうけど、いまだに売れ続け、稼働率が比較的高いというのもまた事実なんである。そして、ソフト書き換えサービス「ニンテンドウパワー」がいよいよ本格スタート。新作タイトルによっては再ブレイクの可能性もないわけじゃないのだな。しかも通信ケーブルが接続できる「ゲームボーイ2」が来年の1月に発売される。ゲームボーイを2台買わなくてもモンスター交換ができるようになったことも、やっぱうれしー。

⬅果たしてN64につながる日はくるのか。製品群構想の仲間入りは?

勝利のハミ出し その② シミュレーションゲームの雄でおなじみの光栄さんも新作を開発中。それもアクションゲームだというからビックリ。年末年始には詳細をお知らせできるかな?

勝利宣言！

—第2の方程式—

The Second Equation

98年はN64の時代になりそうな予感がビシビシとあるんだけど、ゲームジャーナリズム界はどう考えているんだろう…。というわけで、ゲーム業界のご意見番でもある赤尾晃一さんにおハナシを伺うことにしたのだ。まぁ、全体的には暗い話題も多かったけど、N64の未来はやっぱ明るく輝いていると断言しちゃいましょう。

赤尾晃一さん

⬆静岡大学情報学部助教授の赤尾晃一さん。著書に『ゲームの大学』(平林久和/共著)がある

みんながN64に戻ってくる!!

サードパーティが少ないのは多くがまだ準備期間だから

まず、N64のサードパーティが少ない理由はなんでしょうか?

赤尾さん「やはり任天堂の意図が伝わりきっていないということですね。また伝わっているクリエイターやメーカーにしても、N64の性能を活かして何を作るかというアイデアが浮かばないんですよ。それに自分なりの新しいシステムを提案したいという挑戦的なプロデューサーやプログラマーがやっぱりいないんですね。つまり、作り手側がまだハードについていっていないんです。しかも真剣にN64に取り組もうと思うと、ものすごい開発期間と、エース級のプロデューサーやプログラマーなどの人材を投入しなければロクなソフトができない。でも、最近のゲームメーカーの経営状態からすると、目先の利益を追求せざるをえないし、そんな長期的な視野で開発なんかできない状況なんですよ。だから大企業のゲームメーカーであればあるほど、そういったマイナス要素があってN64には参入できないんでしょうね…」

確かにN64ソフトの開発が難しいというのは、よく聞くハナシだ。逆に考えると、優秀な人材がいて長期的な展望を持っているメーカーがサードパーティに参入しているわけである。ただし、赤尾さんいわく「まず開発前にN64で何ができるかを探る基礎研究の時間が必要じゃないですか。で、次に準備期間を経て、具体的なゲーム企画が出て、開発に進むわけですが、まだほとんどのメーカーが準備段階」。サードパーティはこれから本格的に動き出すのだ。

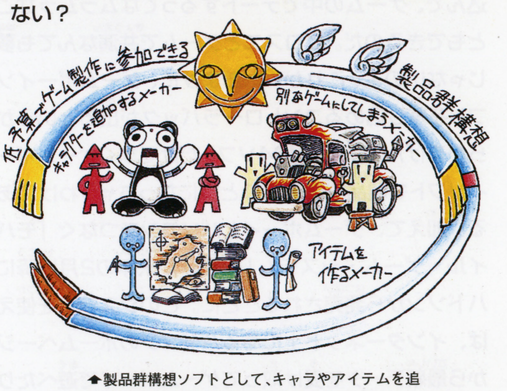
⬆任天堂の意図が伝わればサードパーティも増えそうな予感がするんだけどね

製品群構想がゲーム業界を救う

ハナシが暗くなってきたので、今度は製品群構想について聞きます(笑)。これはどうですか?

赤尾さん「最近売れるゲームとそうでないものがハッキリ分かれてきましたよね。だから、多くのクリエイターを集めて、大量に宣伝してイベントにしちゃって、100万本ヒットを目指す"大作主義"が増えると思うんですよ。でも、それができないメーカーも多くありますよね。そんなときに、低予算でゲーム開発ができる製品群構想が、小さなメーカーの受け皿として救いになるんじゃないかな」

64DDやコントローラパック型ソフトならPSよりも低予算で開発が可能。これなら小さなメーカーも参入できるし、アイデア次第ではメガヒットも夢じゃない?


低予算でゲーム製作に参加できる
製品群構想
キャラクターを追加するメーカー
別なゲームにしてしまうメーカー
アイテムを作るメーカー

⬆製品群構想ソフトとして、キャラやアイテムを追加するものや『シムシティー64』をレースゲームに変えてしまうようなものが登場してくるはずだ

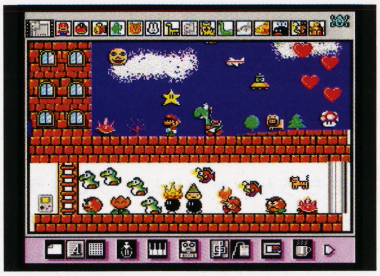
勝利のハミ出し その③ あのチュンソフトが『不思議のダンジョン』シリーズをN64ソフトで開発中。「基礎研究で苦労した」とは社長・中村光一さんのコメント。ついに来たか!!

基本的な64DDの可能性

では、64DDについてはどうでしょうか?

赤尾さん「ポジティブな評価をすると『マリオアーティスト』などのいわゆるクリエイティブツールが出てくれば、64DDの書き込めるという点がコンストラクションツールとして、ものすごい意義があると思うんですよ、特に低年齢層にとってね…」

64DDの『マリオアーティスト』はまさに製品群構想の入門ソフトともいえるわけ。やっぱ64DDと同時発売かな?



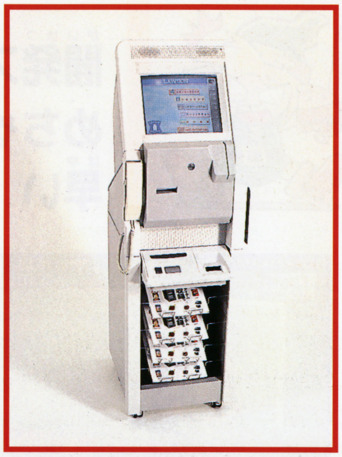
これは『マリオペイント』だけど、こういったところから慣れていくと製品群構想もより身近に感じるんだろうな

スーファミの存在意義がないと決めつけるのは早すぎる

ニンテンドウパワーとスーファミについては、どんなもんでしょうか?

赤尾さん「ニンテンドウパワーは、ユーザーにとってメリットがあるカタチで、ゲームをライブラリとして楽しめるし、現在の中古ソフトに依存してきたマーケットの市場構造が完全になくならないにしても、徐々に新しいカタチに生まれ変わっていく大きな力になっていくでしょう。少なくともCESAがやっている中古せん滅作戦より、露骨な権利主張をしないところがいいと思うよ。でも、新作次第だよね。ただスーファミが存在する意義がなくなっちゃっているというのをユーザーもメーカーも見切りが早すぎたと思うんですよ。まだスーファミでできることってあるし、製品群構想とは違うだろうけど、N64やゲームボーイとリンクさせるというのもありだと思うけどね」

将来的にはやはり64DDに対応して真価を発揮するだろうニンテンドウパワー。でも、可能性はそれだけじゃない。



これで、スーファミがブレイクすれば、製品群構想がより幅広いものになるのは間違いなし

反抗期が終わりさえすればみんな戻ってくるんですよ

最後に、なにかと任天堂って嫌われることも多いんですが、それについては?

赤尾さん「それは"親離れ"じゃないかと思うんです。なんだかんだ言っても任天堂に育ててもらったわけじゃないですか。山内オヤジと宮本おにーさんに、特に最近のコアなゲームユーザーって育まれてきたわけですよ。親の価値観が自分の価値観だと思って"ゲームの少年時代"を過ごしてきたわけです。そして、今は青年時代。青年時代に何が必要かというと、親離れですよね。親の価値観への反発なり反抗。それと同じことがいま起こっているんですよ。でも、いつかみんな戻ってくるんですよね。反抗期が終われればね…」

まぁ、その反抗期にPSやSSが発売されたというわけだな。なにかと必要以上にN64って悪く言われることもあるけれど、これも理由のひとつかな。

山内溥
オヤジさん!!

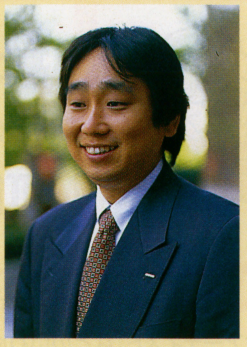
宮本茂
おにーさん!!

現在のゲーム業界があるのもこのお二人のおかげ。次号ではこの先駆者たちの話を紹介するぞ

勝利のハミ出し その④ メーカー意識調査アンケートで「N64ソフト開発、その予定はないかも」ってな意味深なコメントを寄せてきたのがワープの飯野賢治さん。どーいうこと??

勝利宣言!
第3の方程式
The Third Equation

すでに紹介したように、N64の可能性はなにも64DDや製品群構想だけじゃない。カセットだけでできることも山ほどあるんである。そこで、サードパーティさんにもおハナシを伺いたい。てなわけで、さっそく早くからN64ソフトをリリースしているコナミさんを直撃。期待ソフトの最新動向に勝利を確信したのだった…。

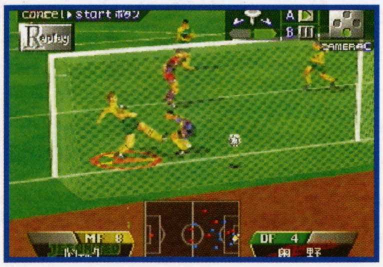


長江勝也さん

◆KCE大阪取締役開発部長の長江勝也さん。いわゆるコナミのN64開発総責任者なのである

頼もしいコナミパワー!!

開発スピードがめちゃめちゃ早い



◆コナミのN64ソフト第1弾『実況Jリーグパーフェクトストライカー』。初期のN64開発マニュアルはすべて英文だったというから苦労がうかがえる

なにかと開発が難しいといわれるN64ソフトを早くからリリースしていますけど…。

長江さん「別に準備が早かったわけじゃないんですよ。スーファミの時代から、任天堂さんのゲームを作っていますし、開発ラインをN64に切り替えるのは一昨年ぐらいに1年でやったんです。そして『実況Jリーグパーフェクトストライカー』の開発が実質10カ月でしたね。開発に慣れているサッカーが題材とはいえ、3Dのソフトを作った経験がほとんどなかったので、一からのスタートでしたが、どうしてそんなに早くできたのか、いまでも不思議なんですよ(笑)」

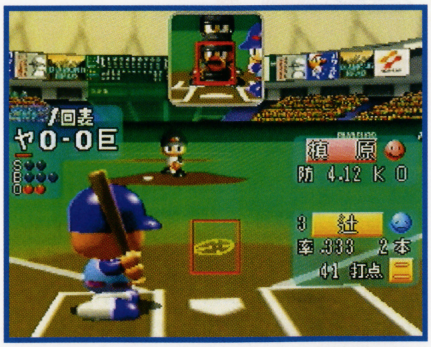
ちなみに、コナミのN64開発陣はおよそ200人(KCE大阪150人、KCE神戸50人)。なんとこれは任天堂の情報開発部(宮本茂さんが率いるN64ソフトを専門に開発しているセクション)の2倍の人数。かなり気合いが入ってるのだ。

コナミのN64戦略でますます高まる期待

KCE大阪の樹下社長が「10作の開発ソフトのうち、3つは実験や冒険をやりたい」と語ってらっしゃいましたけど…。

長江さん「そうですね。そんな割合です。やはり新しいジャンルを切り開いていかないとダメですからね。定番ものだけじゃあダメで、かといって新しいものだけでもダメなんですね(笑)。ということで、10本のうち3本くらいが新しいものというのがちょうどいいと思っています。それと戦略的には2つ考えているんですよ。ひとつは定番のスポーツゲームで安定した売上げをあげながら、今年のE3で発表した『HYBRID HEAVEN』などの大作ソフトで100万本を狙うというような感じですね。それとわれわれの強みというのは、海外での販売力があるということなんですね。アメリカなんかも好調ですし、ですからワールドワイドな市場で考えれば、どんどん開発していけるというわけなんですよ。」

ちなみに、1本当たりの開発費は約1億5千万円というのが世間相場。もちろんジャンルによって違うけど、定番モノは一度作ってしまえばあとが楽というのがパターン。でも、KCE大阪の開発チームはそうはいかない。「それくらいにしとけって言っても、新しいアイデアを入れようとするんですよ(笑)。それで『パワプロ』が当たってきたんですけどね」(長江さん)。ここでは定番モノでも開発費がかさんでしまうのだ。



◆手に手を加えに加えて完成度がアップしたこだわりの『実況パワフルプロ野球4』。CD-ROM版よりサクサク遊べるのが強み

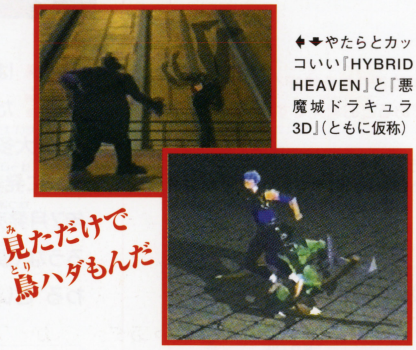
勝利のハミ出し その⑤ 『悪魔城ドラキュラ3D』って、夜と昼が15分おきにやってきて、ドラキュラの出現率が変わってくるのだ。もちろん夜は視界がきかないんで、ビビりまくり…。

98年リリースは10本以上！ますますラインナップが充実！！

98年に発売されるタイトルは、8本ぐらいというハナシですけど…。

長江さん「いや、もっと多いでしょう。『ゴエモン』の続編も出るでしょうし、これ言っちゃっていいのかな(笑)。いま2人同時プレイを計画中なんです。さきほどの『HYBRID HEAVEN』も98年の年末発売を目標にしています。まぁ、従来のRPGから一歩踏み出した、とにかく新しいRPGになります。内容についてもRPGのようなアクションのような新しいゲームになりますよ。それとKCE神戸で、フルポリゴンで作っている『悪魔城ドラキュラ3D』もかなりいい出来になるでしょうね。その他、正式に発表していないタイトルでも2本は作っていますね。1本はシミュレーションRPG。これも従来のシリーズとはまったく違うゲームになります。さらに、もう1本は3Dシューティング系のゲームです。それにKCE神戸で作ってるタイトルを入れると、来年、コナミからN64で発売するゲームは十数本になりますね。やはり、N64で出すからには内容的に新しいものを作っていきたいですね」

あのコナミさんが…、ううぅ（うれし涙）。あまりにうれしすぎて『ときメモ64』のこと聞くの忘れてしもた。ごめんちゃい！



⇦⇩やたらとカッコいい『HYBRID HEAVEN』と『悪魔城ドラキュラ3D』(ともに仮称)

サードパーティがんばるぞ!!

最近、任天堂も技術説明会などを開いて、サードパーティーの参加呼びかけを積極的に行うようになってきてますよね。

長江さん「そうですね。でも何社がついてこれるか…。やはりN64ソフトの開発には、会社の体力が必要ですよね、ホントに」

長江さんのハナシを聞いていると、すっかりサードパーティの力に圧倒されたけど、多くのメーカーはやっとN64について勉強を始めたばかり。だから、その可能性についてはほとんど知らないのだな。でも、そのスゴサを知って、参入してくるメーカーも多いはずだ。

第2回CESA技術戦略説明会

⇦これは「東京ゲームショウ'97秋」で行われた「技術戦略説明会」だ

最後まで圧倒されっぱなしのコナミ取材、64DDについても聞いてみたのだ

64DDについてはいかがでしょうか?

長江さん「いちおう考えていますよ。具体的に発表タイトルには入っていませんが…。ただカセットで開発中のタイトルを64DDに路線変更する可能性もありますね。もちろん普及率というのも大切な要素ですけど、ソフトによって64DDで出したほうがいいということになれば途中で変更することもあるでしょう。いまは64DDの出方を見ているところですね。今後は定番ソフトに加えて、新しいものをどんどん出していきます。まぁ、来年の暮れくらいをメドにすごいゲームを出しますので、ぜひ期待してくださいね」

64DDだと、カセットより低価格でソフトが発売できることも大きなポイント。それにメモリも8MBに増設されるので、『スーパーマリオ64』ぐらいのソフトでも読み込み時間もないのだ。

コナミ直撃!!
オマケツーショット

⇧長江さんとコナミ・プロモーション企画部の柘植成子さん。取材陣の「なんか新婚さんみたい〜」のひと言でめでたく掲載なのだな

勝利のハミ出し その⑥ 98年は「イマ・コナ・ソン」(編集長命名)が主役。まぁ、イマジニア・コナミ・ハドソンの略なんだけど、各社10タイトル以上をラインナップしているのだ。

勝利宣言!
—第4の方程式—
The Fourth Equation

では、最後に半年ぶりに行った「N64メーカー大意識調査」といきたい。といっても、あまり目立った動きはなかった。N64未参入メーカーさんはやっぱ製品群構想なんて知らないし、悲観的な声も多い。反対に参入してきたメーカーさんからは"N64の奥深さに感動した"という声が多く届いた。このギャップがスゴイぞ。

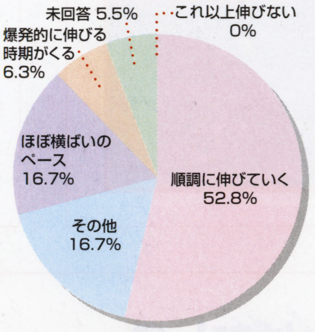
⬆メーカーがドッと集まるといえば「NINTENDO SPACE WORLD」だ（写真は昨年のもの）

注目のN64メーカー大意識調査2!!

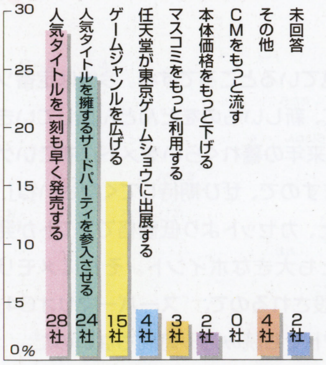
N64のこれからについては、伸びるという声が大多数!!

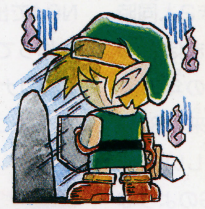
まずは、気になるN64についてだけど、普及ペースを「遅い」と感じるメーカーさんが増加。その要因としては「ソフトの本数が少ない」「ジャンルが偏っている」という予想通りの意見（前回とまったく同じ回答）が多かった。まぁ、これは98年になればイッキに解消されるというのはもう説明したよね。つまり時間の問題なんだけど、『ポケモン』関連ソフトがN64で発売されれば伸びるという声も30%を占めた。でも、順調に伸びるという声は半年前に比べて増加傾向。面白かったのは「N64を大きく普及させるためには、どうすればいいか？」というアンケートの結果。読者ハガキで指摘の多い「任天堂が東京ゲームショウに出展する」「CMをもっと流す」という意見はごくわずか。N64ユーザーとしては「こんなに面白いんだから、宣伝すればもっと売れる」と思ってるんだけど、メーカーさんにとって「人気タイトルを一刻も早く発売する」ことが大事なのだ。やはりゲームというのはソフトあっての世界。CMがどーのこーの言うより、キラーソフトが発売されればハードは普及するっていうわけだ。

N64はこれから伸びるハードであるとお考えですか？



N64を大きく普及させるためにはどのようなことをすればいいとお考えですか？（複数回答）

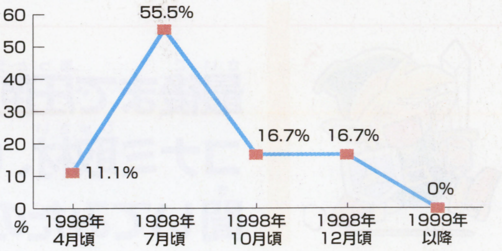




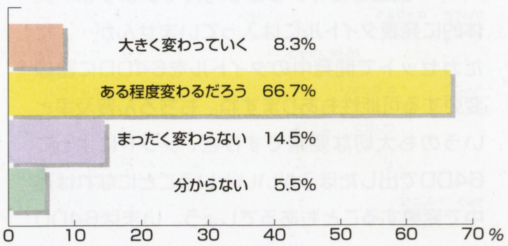
スバリ聞いた64DDの発売日は？

実は半年前、本誌は「97年12月発売」と予想したのに、メーカーさんの意見は「98年3月発売」が大多数。結局は任天堂からも「98年3月発売」が正式に発表されたんだけど、今回一番多い意見は「98年7月発売」…。こりゃ7月で決まりと思ってもいいだろうな（涙）。また「ゲームは変わるか」については"変わる"という声が確実に増えてきているのである。

64DDの発売日はいつ頃だと思いますか？



N64（64DD）によってゲームが変わるとお考えですか？



勝利のハミ出し その⑦ メーカーさんコメント① なに？ N64が不調だと？ ♪そんな時代もあぁ～たねぇとぉ～いつか笑える日が来るわぁ…。（ビデオシステム広報・前田さん）

明らかになった期待のタイトル 98年には100タイトル突破!?

契約上の秘密とか誌上で公表できないサードパーティさんもあるんだけど、今回のアンケートに協力してもらったメーカーさんのうち、N64ライセンスメーカーの一覧がこれだ。実際には全部で100社近くに達してるはずなので、こっそりと開発しているメーカーさんもあるということなんだけど、注目すべきはエニックスさんとトレジャーさんだな。98年の販売本数が「未定」ではなく「予定はない」になっているんである。これはやっぱりN64休業ってことなんだろうね。まぁ、それはさておき“勝利のハミ出し”でも紹介したけど、あの『かまいたちの夜』や『風来のシレン』のチュンソフトさんが「不思議のダンジョンシリーズ」を開発中ということが判明。それに遠藤雅伸さんのゲームスタジオは、テーブルゲームを開発中だとか。しかも、また未確認情報だけど、来年末に有名ゲームデザイナーによる新作タイトルがドッとリリースされるというから、気分はウキウキ。98年の夏から冬にかけてN64が大ブレイクするというコメントも多く寄せられた。ホント楽しみなことがまとめてやってくるわけだな。ちなみにコメントには「自社でN64ソフトをリリースすることになり、遅ればせながら『マリオ64』をプレイしました。その芸の細かさに感動し、改めてN64の面白さを実感。N64、PS、SSソフトを開発していますが、社員の人気はN64が一番です。プログラマーさんは苦労していますが…」というのもあり、涙ながらうなづく始末。すでにおハナシしたけど、N64メーカーさんって長期的なスタンスでゲームを作っているから、なんというかゲームへの“志”がビシバシと伝わってくるんだな。製品群構想も含めて、今後とも任天堂さんといっしょに、うまくN64を盛り上げていただきたいと切に願うのだった。これこそがまさに勝利の方程式の“答え”でもあるのだ。

任天堂サードパーティー覧

メーカー名	N64ソフトの販売本数(98年)	64DDの開発は?
アクレイムジャパン	?	?
アスキー	?本	?
アスミック	未定	未定
アテナ	未定	未定
アトラス	未定	未定
イマジニア	10数本	企画立案中
エニックス	予定はない	未定
エポック社	未定	
カプコン	数本	未定
カルチャーブレーン	未定	発売後に検討
クエスト	未定	開発中
ゲームスタジオ	（開発中）	開発中
ゲームバンク	2本	未定
元気	（開発中）	企画立案中
光栄	未定	企画立案中
コトブキシステム（ケムコ）	3～4本予定	企画立案中
コナミ	複数本	?
コンパイル	未定	未定
サミー	未定	未定
ショウエイシステム	1～2本	発売後に検討
セタ	3～4本	検討中
タイトー	未定	未定
チュンソフト	未定	未定
T&E SOFT	未定	未定
テクモ	未定	未定
トミー	未定	未定
トレジャー	予定はない	未定
ナムコ	未定	未定
日本システムサプライ	2本	企画立案中
ハドソン	未定	開発中
バンダイ	未定	未定
バンプレスト	1本	未定
ヒューマン	未定	未定
ビクターインタラクティブソフトウエア	2本	発売後に検討
ビック東海	未定	未定
ビデオシステム	3本	企画立案中
ボトムアップ	1本の予定	未定
Ubi SOFT	2本	企画立案中

取材後記

勝利宣言前夜

やっぱN64を信じてよかったでしょ?

実はこの特集って、単純な「メーカー大意識調査2」として企画されたのだな。ところが、アンケート結果を見ると「あぁ、N64のことを全然分かってないやんけ」と嘆きたくなるようなメーカーばかり。なかには「N64はCGムービーが入らないからダメ」なんてアホなことを言ってるとこもあって、ゲームの本質を考えたことあるんだろうか、ホンマ…。まさに赤尾さんが言っていたように「任天堂の意図が伝わってない」と実感したのだ。また、赤尾さんは「ゲーム業界は滅びの道を着々と歩んでいる」とも話してくれたけど、だから任天堂は「ゲームの質的変換」を目指しているわけで、次回はそこらへんもメーカーさんに聞いてみたいと思う。まぁ、この号の発売と同時に開催される『NINTENDO SPACE WORLD』では、もっと驚くような“勝利の方程式”が発表されるだろうけど、任天堂がやろうとしていることが、これからカタチとなって次々と発表されるので、みんなでブッたまげましょう。これからゲームの遊び方が変わっていきます。実際にはゲームが変わるというよりも、より“本来の遊び”に近づいていくという感じだと思うけど、98年のN64は、今年よりもバラ色に輝いた1年になりそうっすよ。

（田村“タムタム”修二）

勝利のハミ出し その⑧ メーカーさんコメント② N64はユーザーの心配を裏切るような、すばらしいゲームを出すことができるハードなのです。（ゲームスタジオ制作部・綾小路さん）

QUESTION

任天堂公式Q&A

ANSWER

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol. 16

取材・構成／編集部

**いよいよNintendo Space Worldが開幕〜っ！
幕張ではホント凄いことになっているけど
詳しくは来月号の特集を読んでいただくとして
本郷さんに今月も聞いてみました、N64の大疑問。
ちょっとガッカリする話もあるけれど、
N64はこれからだ〜！　みんなで盛り上げようぜぃ！**

回答者
任天堂広報室企画部企画課係長
本郷 好尾さん

1959年滋賀県大津市生まれの38歳。スペースワールド開催前ということもあって、毎週のように上京していた本郷さん。そこで気になるのがご家族のこと。「うちの嫁さんは、ずっと『パネルでポン』ばかりやっとるんですわ。もーいいかげんやめて欲しいんですけどね（笑）」。

Q 98年の前半にはどんなソフトが出るんですか？

北海道・池田純さん

スペースワールドで実際にプレイできるソフトが確実でしょうね。

『スノーボーディング』をはじめ、『ゼルダ』などが出るでしょう。発売月についてはスペースワールドで発表することになっています。今回新たに発表した『NBAバスケットボール』はアメリカで作っていまして、日本でも発売されることになると思います。それから、スペースワールドでは海外ソフトを参考にするコーナーも出します。アメリカで発売しているソフトなど6本くらいを展示するようになるでしょう。これはバイヤーの方やソフトメーカーさんに見ていただいて、日本でも発売したいと関心をもっていただくようにできればという企画なんです。

98年前半（6月まで）に発売される任天堂ソフト
（64ドリーム編集部予想）

ゲーム名	ジャンル	発売予想
スノーボーディング	スポーツ	1月
ゼルダの伝説 時のオカリナ	アクションRPG	3月
バンジョーとカズーイの大冒険	アクション	4月
F-ZERO X	レーシング	5月
NBAバスケットボール	スポーツ	6月

⬆64DDおよび関連ソフトの発売月はまったく予想できず！　続報を待て！

Q 『ゼルダ』が年内に出ないというのは本当ですか？

愛知県・島崎裕介さん

残念ですが…。

この本が出るころには結論が出ることになるんでしょうが、ちょっと期待を裏切ることになるかもしれません。より面白くなるように頑張って制作しているところなので、どうか楽しみにしてお待ちいただければと思います。なお、11月のスペースワールドでは実際にプレイできますし、そこで発売時期を発表できると思います。

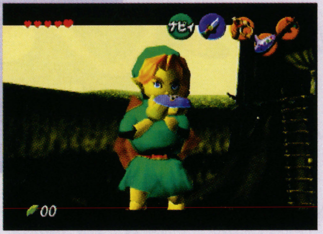
⬆いや〜な予感はしていたのだが、『ゼルダ』の発売が延期と聞かされるとやっぱり哀しいぞ。で、発売はいつだ？

Q 『ゼルダ64』の正式タイトルを教えてください。

新潟県・たっきー64さん

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』に決まりました。

スーファミ版の『ゼルダ』ではオカリナを吹くと光とマップのなかを移動できたわけですが、N64版では子どもと青年の時代、つまり時代を行き来できるのが最大のウリなんです。それで『時のオカリナ』というサブタイトルをつけたんですね。ストーリーは子どもの時代から始まることになっています。



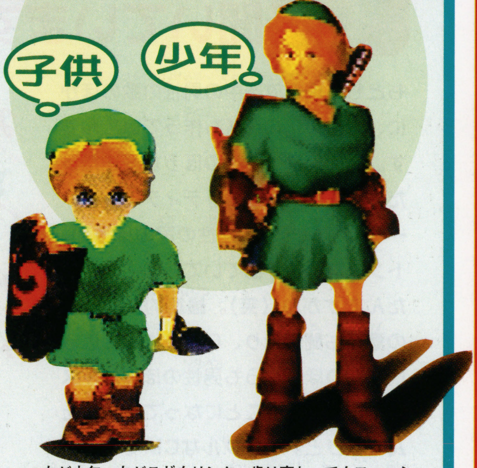
⬆オカリナを吹くこどもリンク。音色はコントローラで調整できるんだとか。早くやりてぇ〜

Q 大きいリンク、こどもりんく、それぞれ何歳ですか?

神奈川県・64ドリーム大好き君

10歳も離れていないでしょう。

大きい方が14〜15歳、こどもリンクは6〜7歳と設定しています。先月号で明らかになりましたが、たとえばパチンコ(スリングショット)みたいにこどもリンクしか使えないアイテムがあったり、逆に馬にはおとなしか乗れないことになっています。この馬に乗って流鏑馬(馬に乗って走りながら的を射る競技)みたいなミニゲームもいくつか入っているんですよ。



⬆右が少年、左がこどもリンク。歳は変わってもファッションは変わらないのだ

Q 『ディディーコングレーシング』はどんなところが面白いですか?

兵庫県・DREAMさん

いろんな楽しみ方ができますよね。

これまで任天堂で出してきたアクションやレースゲームのいろんな楽しい部分を集めてきて、アドベンチャー要素を足したみたいな感じですね。ですからゲームジャンルとしては単にレーシングというよりは、雑誌などの表記スペースが許せばレーシングアドベンチャーと言いたいほどアドベンチャー要素のいっぱい詰まったゲームだと思います。かくし風船を探すだけでも楽しいですし、謎解き要素もありますし、1人で遊んでいても楽しいですよね。とにかくバラエティ感がありますので、いろんなことができて遊び飽きないと思いますね。ただ、最後あたりのボスキャラは強いので、人によっては苦戦すると思います。このへんはイギリスのレア社で作っているだけあって難易度が高くなりがちですね。『ゴールデンアイ』もそうでしたけど…。

Q 『ディディー』を作ったレア社の今後の展開は?

大阪府・予想しよっとさん

これからはレア社の世界観を全面に出していくことになるでしょう。

開発メーカーとして一流ですし、ゲームに入る©マークにしても今度の『ディディー』から「©Nintendo」ではなく「©1997 Rare」と入るようになったんですね。販売が任天堂というのはこれまで通り変わりませんが…。レア社ではいろんなゲームの開発に入っているようですが、いま公表できるのは『バンジョーとカズーイの大冒険』『コンカーズクエスト』、それに64DDで出すことになっている『ウルトラドンキーコング』の3本ですね。

RAREWARE
Coming Soon

⬅レア社のホームページ。Coming Soonってわけで来月号では紹介できるかな

はみだし質問箱

Q 『ディディーコングレーシング』でタイムトライアルキャンペーンなどをするんですか?(北海道・池田純さん)

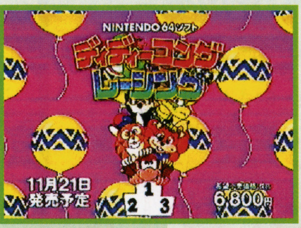
A 「いまのところその予定はありません」

『ディディー』のCMはだれが歌っているんですか？

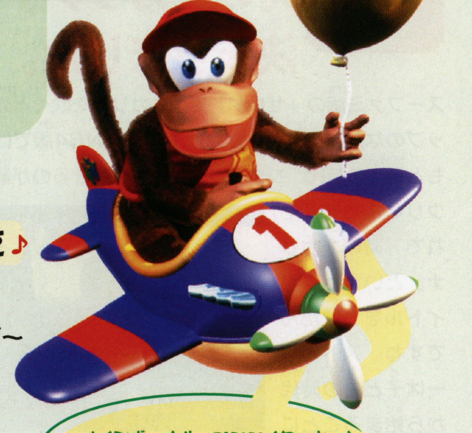
福岡県・必殺バナナの舞いさん

TARKYという方だと聞いています。

もともと現在放送中の男性の歌のほかに、女性の声のCMも作っていたんです。個人的には女性のほうが好きだったんですが（笑）、「♪ディディーのレーシング～」って女性の声のほうが、トンマな感じが出ていて非常に良かったんですがね（笑）。最終的に関係者の意見も聞いたり、CMを作った広告代理店のほうからも男性のほうがオススメですということになって決まったんですけど。シンプルなCMですけど楽しさがしっかり伝わっているという評価をいただいています。



みんなで歌おう！ ♪ディディーのレーシング～



♪『ディディーコングレーシング』のCMのうた♪

（ゴー！）
♪うきうき　サルサル　おサルな気分で
ハマルのとーぜん　ディディーのレーシング～
（ゴー！ゴー！）
ウキウキ　ノリノリ　のりもの選んで
カイブツたおして　へんてこレーシング～
（ディディーコング！）
ポンコツ　ドンケツ　いやいやよ～
ハートバクバク　ハ～イテンション！

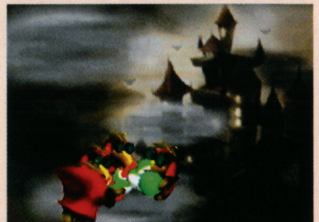
メインボーカル：TARKY（ターキー）
女性ボーカル：久保田薫
コーラス：大島令子

『ヨッシー』はどんなCMになりますか？

福岡県・ヨッシーストーカーさん

メルヘン調になりますね。

ムリにたとえれば、映画の「ネバーエンディングストーリー」といったところでしょうか。おばあさんかお母さんか分かりませんが、布に刺繍をしているとヨッシーが現れて、最終的に絵本が出来あがってという…、たぶん実写になりますが、これは出だしの話で、あとはゲーム画面を出すことになるでしょう。おばあさん役はイメージ的に外国の方を起用することになるはずです。CMの放映については『ヨッシー』の発売が12月21日ですから、11月末くらいからになるでしょうね。



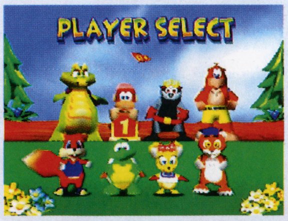
⬆涙を流しながらカメックに連れ去られるヨッシー。あのお城におばあさんがいるのかな

『ディディー』で初登場のキャラはこのゲームのオリジナルですか？

大阪府・難しいとこやでさん

そうですね。

ディディー、バンジョー、コンカー以外はそうですね。それにワニのクランチもスーパードンキーシリーズに出ていましたので、それ以外のキャラが『ディディーコングレーシング』で初登場のキャラということになります。もともとこのゲームを作りはじめたときにティンバーとかバンパーといったあまり馴染みのないキャラばかりだったんですね。ですから開発中の画面を見たときに「なんか『カート64』でキャラを差し替えただけじゃないか」という印象を持ったんですが、最終的にディディーやバンジョーを登場させたことでとても親しみやすい世界観が出てきたんじゃないかと思っています。もちろんそれによって消されたキャラもいるんですが。



⬆『ディディー』のプレイヤーセレクト画面。はやくみんなの名前をおぼえてね

はみだし質問箱

Q 『ヨッシー』は最高画質になりますか？（福岡県・中田翔さん）

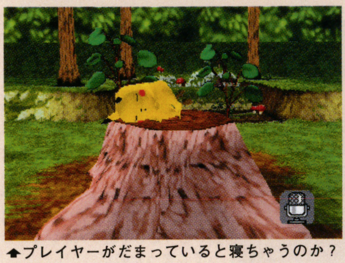
A 「最高画質というのは『スーパードンキー』の専売特許ですからね。でも目を見張るような美しさです」

『ピカチュウげんきでちゅう』はどんなゲームですか？

青森県・ピカチュウインガムさん

不思議な感じがするゲームです。

『ピカチュウげんきでちゅう』はマイクを使って話しかけるようになっているんですね。そのマイクはN64本体のコントローラの差し込み口にさすようになると思います。プレイヤーはコントローラで手がふさがっていますから、マイクは頭にかぶるタイプのものになります。それでピカチュウに標準語で話しかけると反応するんです。強い訛りがあると支障があるかもしれませんね（笑）。それに「お前なんか嫌いだ」というようなことをいくら優しいトーンで言ったところで、ピカチュウは怒ってしまうんです。しっかり言葉を理解しているんですね。それに、「ピカァ、ピカピカァ～」（笑）みたいなピカチュウ語じゃないと通じないという誤解が一部にあるようですが、普通の日本語でしゃべれば通じるようになっているんですよ。



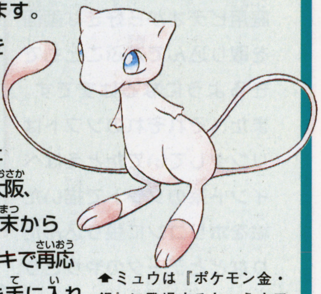
⬆プレイヤーがだまっていると寝ちゃうのか？「朝だよ～ピカチュウ！」

「ミュウ10万人プレゼント」で10万通を越えましたか？

新潟県・ゼニガメへーじさん

これは越えましたね。

抽選で選ぶことになりますが、当選したかどうかについてはスペースワールドの開催日の2週間くらい前に発送することになるでしょうから、ミュウ引換券が届かなければ残念ながらハズレということになります。でもハズレた方にもハガキを送ることになっています。小学館の「コロコロ」のイベントで「次世代ホビーフェア・全国ドームカップ（福岡、大阪、名古屋、幕張、札幌）」が年末から開催されるのですが、そのハガキで再応募していただければミュウを手に入れることができるようになっています。



⬆ミュウは『ポケモン金・銀』に登場するというウワサがあるんだが、果たして…？

『ピカチュウげんきでちゅう』は本当に仮のタイトルですか？

栃木県・キンチョーガブッチョさん

今のところ仮称です。

スペースワールドでも仮称のままですね。大人の人が買うときに「『ピカチュウげんきでちゅう』ください」って言うのが恥ずかしいという声も聞きますが、私が取材を受けていて「ピカチュウ～げんきでちゅう～って面白いですよ～」って言うのも結構恥ずかしいんですね（笑）。それに実際にプレイしているのを他の人に見られるのも結構恥ずかしいかもしれませんねえ。イベント会場でいい年の大人が画面に向かって「（本郷さん、裏声で）♪ピカチュウ～」なんてやるのもちょっとねえ（笑）。まあ、ただこれまでになかった新しい遊びになりますので、そのくらいはガマンしていただいて…（笑）。スペースワールドではミニステージでコンパニオンのお姉さんが対話するのを皆さんに見ていただくことになるでしょうね。そのほかにもポケモン関連のN64ソフトでは2本ほどビデオで見ていただけるようになると思います。

『MOTHER3』はどのくらいできているの？

高知県・ジェームズボンド2さん

これくらいできている、と言うのは難しいです。

今度のスペースワールドでも皆さんにプレイしていただける段階に達していないということですから…。とても残念な話なのですが、当初に発表していた98年3月に発売するというのはちょっと難しい状況です。スペースワールドではビデオで動いているシーンをご覧いただけますが、発売予定日は発表できないでしょうね。かなりできてはいるんですが、まだ調整するところがいろいろありますんで…。

⬉「MOTHER3は来年の3月に発売できますか？」という64ドリームの質問に、糸井さんは写真のようなしぐさをした…、という事実はなかったんだけど、それにしてもあんまりだあ～

はみだし質問箱

Q ポケモン青はもう販売しないのですか？（大阪府・しみずさん）

A 「要望は結構多いので、販売ルートも含めて検討しているところです」

『マリオアーティスト』は何でもできるゲームにしてください

三重県・三重で長野さん

いろんなことができるようになるでしょうね。

ただ、インターネットに接続できたり、といった内容のことはわかりませんが…。『マリオアーティスト』というのは先月もお話しましたが製品群構想のひとつで4本のソフトを作っているんです。なかには音系のソフトもありますし、家庭用ビデオから好きな画面を取り込んで遊ぶこともできるようになるはずです。また、それぞれのソフトはリンクしていてたとえばペイント系のソフトで描いた絵をポリゴンに張り込んだりなどとデータのやりとりもできるようになるんです。

64ドリームをよめば人生バラ色

⬆SFC版『マリオペイント』で書かれた謎のメッセージVOL.3（しつこいぞ！）

『テトリス』はN64で出ないのですか？

山梨県・天野哲治さん

さあ〜、どうなんでしょう。

あのスタイルのまま、N64で出してもどうかなっていうのがありますし、海外では立体の『テトリスフィアー』が出ていますが、日本で発売するのは難しいですね。まあ、前からお話しているようにジャンルが多いほうがいいというのがありますから、もしユーザーの皆さんの要望が多ければ出さないということもないと思いますが。

TETRISPHERE
©1997 NINTENDO GAME DESIGN BY H2O ENTERTAINMENT CORP.
TETRISPHERE™ LICENSED TO NINTENDO BY THE TETRIS COMPANY

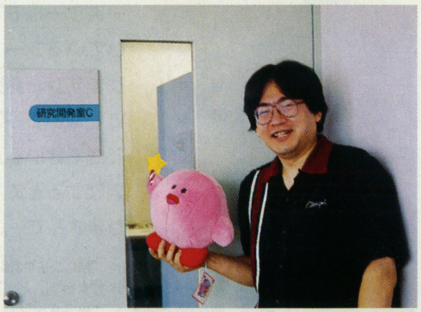
⬅これがアメリカで発売中の『テトリスフィアー』のスタート画面。ちょっと見ではおもしろそうなんだけど、あの『テトリス』とは似て非なるもの。64ドリーム編集部でもはじめはケイ少佐がひとりで遊んでいたものの、最近は誰ひとりとして遊ぶ人がいなくなってしまったのだ

『カービィ』はどうなっているんですか？

愛媛県・ぷよモンさん

HAL研さんがやってはいるのですが…。

ただ、HAL研さんはいろんなソフトを抱えてらっしゃって、いろんなN64タイトルが目白押しなんですね。具体的には『MOTHER3』『シムシティー64』、それに「ジャックの豆の木」チームで作っているソフトもありますし。ですから『カービィ』は作ってはいるのですが、他のタイトルの制作を優先させているというところが現状としてありますね。



⬆HAL研へ夏におじゃましたとき、岩田さんの手の上のカービィは元気そうだったんだけど

スノボゲームについてもっと教えて！

宮城県・もうすぐサラリーマンさん

タイトルは『スノーボーディング』です。

これは仮称ですから変わる可能性はあります。ゲームの性格としては『ウエーブレース』の冬版といったところで、登場するキャラや背景などとてもリアルになっています。ですから『カート64』のように3頭身のキャラが出てきて…、というゲームではありません。宮本が以前からよくお話することで「マリオのようなかわいいゲームを作ったら、その次はとことんリアルなゲームを作りたい」と言っていましたが、つまり同じ系統のゲームを続けて作りたくないということだと思うんですが、そういう面が今回ハッキリ出ていますね。発売については長野五輪の前には間違いなく出せると思います。

TIME
0'06"150
RANK
1
LAP
1
SPEED
104km/h
MAX POWER
MISS
POWER

⬆『ウエーブレース』でも氷の上を走るコースがあって、音なんかもすごくいい感じだった

はみだし質問箱

Q ポケモンが映画化されるって本当ですか？（ニセ本郷64さん）

A 「そのようですね。アニメの劇場版で、来年の夏に公開されるようです」（毎月新聞を見てね）

Q N64の本体をデザインしたのはどんな人ですか？

広島県・神川雄一さん

開発3部のスタッフです。

開発3部というのはN64本体や64DDを開発した竹田玄洋が部長をつとめる部なんですね。デザインしたのは芦田健一郎という、入社10年を過ぎた工業デザイナーです。彼はN64のほかにスーファミの海外版であるスーパーNESとか、64DDなどもデザインしました。それから今回、N64がグッドデザイン賞の金賞をとりました。通常、グッドデザイン賞をとるとGマークをつけることが多いのですが、任天堂は、たとえば昨年の『マリオ64』のように多くの賞を受賞しても、受賞したことを自分からPRしていくということをしない会社なので、Gマークのシールをつけるようなことはありません。

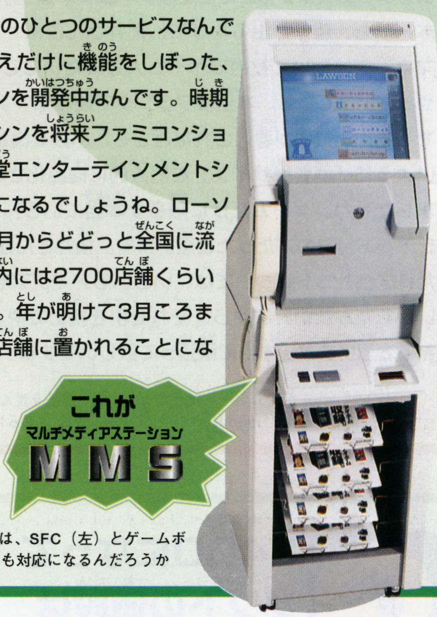
➡グッドデザイン賞をとったゲーム機って初めて？　だれか知ってる人がいたら教えて！

Q ニンテンドウパワーはローソンだけでやるんでか？

長崎県・オットーファードンさん

いまはローソンさんだけです。

ただ、「ニンテンドウパワー」というのはローソンさんのマルチメディアステーション（MMS）のひとつのサービスなんですが、ゲームの書き換えだけに機能をしぼった、もっと簡単な専用マシンを開発中なんです。時期は未定ですが、そのマシンを将来ファミコンショップであるとか、任天堂エンターテインメントショップに設置するようになるでしょうね。ローソンではMMSがこの11月からどどっと全国に流れていきますから、年内には2700店舗くらいに設置されるでしょう。年が明けて3月ころまでには全国の約7000店舗に置かれることになると思います。



➡中央のカセット差し込み口は、SFC（左）とゲームボーイ用の2カ所。いずれ64DDも対応になるんだろうか

Q サテラビューとニンテンドウパワーは関係があるんですか？

千葉県・S-084さん

ないとは言えませんね。

開発しているのが同じスーパーファミコン用ですから、ソフトを改編したりというのがやりやすいですよね。問題はサテラビューで受信できるデータの規模が8メガしかありませんので、容量の増えた新作を一度に流すのは難しいんですよね。ニンテンドウパワーの新作「平成・新鬼ヶ島」でも前・後編それぞれ24メガの容量ですから。ただ、いまから考えると、ローソンの書き換えソフトの予告版をサテラビューで流していたみたいなところはあったかもしれませんね。ニンテンドウパワーのフラッシュロムカセットは、32メガもありながら3980円というとても戦略的な価格＊にしているんですが、SFC版『スターフォックス』など特殊なチップ＊を積んでるソフトは書き換えできないんですね。

⬆サテラビューの店舗販売はやっていないが通販で申し込むことができる。詳しくは任天堂の窓口へ

NINTENDO POWER Vol.0
公式遊び方BOOK
書き換えからプレイまで
Nintendo

PRESENT!

⬆本郷さんからNINTENDO POWERの０号を5名様にプレゼント！　もともと無料の雑誌なんだけどローソンでも数が少なくなってきているらしいし、欲しい人は、本郷さんへの質問と「NP欲しい」って書いて当コーナーまで送ってね（宛先は123ページ）

***戦略的な価格**＝サテラビューのメモリカセットは8メガしかないのに5250円で1メガあたり約656円。ニンテンドウパワーのFカセットは1メガあたり約124円と、かなりお得になっている

***特殊なチップ**＝スーファミで3Dポリゴンのゲームを作るために開発されたスーパーFXチップなどのこと。同じようなチップは『ヨッシーアイランド』や『ワイルドトラックス』などにも積まれている

はみだし質問箱

Q『F-ZERO』に『64』はつけないんですね。（神奈川県・愚者旋転さん）

A「今回、F-ZERO Xというタイトルを発表しましたが、これも仮称なので変わる可能性はあります」

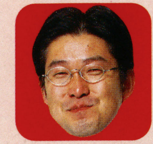
はみだし質問箱

Q 64DDの発売日と価格を教えてください（北海道・池田純さん）

A 「う〜ん。これについてはスペースワールドでも発表できるか微妙なところですね。発表できたらいいのですが…」

Q 横井軍平さんとの思い出話はありますか？

北海道・成瀬晶さん



永年いっしょに働いてきましたから…。

いろいろありますね。たとえばゲームウォッチが大流行しているときなんかも、新作が出るたびに、横井さんがポケットマネーをはたいて社内でゲーム大会みたいなことをやっていましたし、本当にフランクで親しみやすい人でした。消費税が導入されたときも、小銭を出しやすいように「消費税サイフ」を個人的に商品化されていましたしね。ゲームだけに限らず本当にいろんなアイデアをお持ちの方だったと思います。横井さんが作られた株式会社コトについては、いろいろアイデアを遺していかれたみたいですから、それを引き継いでやっていかれると思います。本当に頑張って欲しいですね。

GAME A
12
Heno Heno
UP
LEFT
RIGHT
DOWN
SOUND
SELECT
ON
START

➡ゲームボーイなど数々のヒット商品を生んだ横井さんの遺作「Heno Heno」（ヒロの商品ビデオから）

Q なぜソフト内容などを秘密にすることが多いのですか？

岐阜県・ピカチュウ様

いろいろとあるんです。

ゲーム雑誌というのは、ユーザーだけでなくライバルの開発会社のクリエイターが見てるわけで、まずネタばれというのを恐れていますね。完成するのが先なのに、「このアイデアいただき〜」っていうこともあるわけですし、とくに開発サイドからは、画面の写真をあまり出して欲しくないというのもありますよね。それに、ゲームをする前から画面を見すぎると、実際プレイするときにつまらないということもあるわけですから。まあ、完成したものを実際に見てもらうのがいちばんということでしょうか。

Q 64DDになってソフトの値段は安くなるのですか？

大分県・肉だんごさん

現状でもカセットの値段は安くなっていますよね。

通常は6800円、高くても7800円ですよね。カセットの価格については6800円を標準的な料金にしたいと思っています。でも、64DDソフトについてはその価格よりは安くしたいですね。これはソフトの内容によって変わるものですから、いまはなんとも言えませんが、カセットよりは安くなるでしょうね。

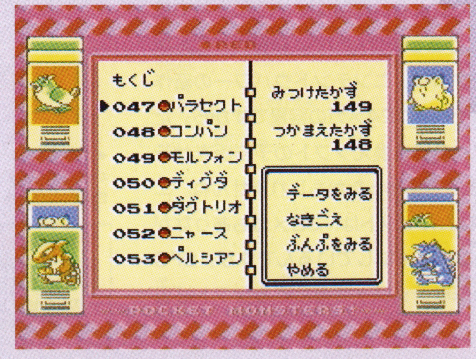
➡64DDのディスクは高くても4000円台で出そうな…出るといいな〜

Q ゲームボーイとN64がつながるって本当ですか？

千葉県・増永直久さん

64DDが出れば可能ですね。

あるソフトに限っての話ですが、たとえば『ポケモン』は64DDでも遊べるようになるでしょう。スペースワールドでは実際につながっている状態は別にして、ビデオではイメージ図と実際の画面は発表できると思います。具体的にはN64のおもしろコントローラパックにゲームボーイソフトが差し込めるようになって、そのソフト対応の64DDディスクを使えば、部分的にポリゴンになって楽しめるというものなんです。細かい話についてはスペースワールドでのお楽しみということで（笑）。



●RED

もくじ
▶047●パラセクト
048●コンパン
049●モルフォン
050●ディグダ
051●ダグトリオ
052●ニャース
053●ペルシアン

みつけたかず 149
つかまえたかず 148

データをみる
なきごえ
ぶんぷをみる
やめる

POCKET MONSTERS!

⬅この無機質なポケモン図鑑も64DDにつなげば、フルポリゴンの総天然色デラックス図鑑に変身したりして

Q N64のこれからの方針は？

奈良県・守田直也さん

方針？ こういうのを放心状態というのでしょうね（笑）

以前からお話しているように、本当に面白いもの、楽しいものを出していきたいというのは変わらないですよね。ただ、現状ではスポーツ、アクション、レーシングなどゲームジャンルが偏っているのが問題ですよね。これらについては64DDが出れば、ジャンルも大きく広がって解決するとは思うんですが…。

Q 通信もできる「スーパーゲームボーイ2」ってどんなやつですか？

神奈川県・チャンプ丸山いまどうしてんのさん

通信ができるってことですよ（笑）。

「スーパーゲームボーイ」っていうのはスーパーファミコンにゲームボーイをセットして、テレビモニターで楽しむことのできる便利な道具なんですが、これには通信の端末がなかったんですね。たとえば『ポケモン』のモンスター交換をするときに「スーパーゲームボーイ」ではムリだったんです。そこで「2」では通信ケーブル用の端子をつけようということになったんです。「2」を使えば電話線でモンスター交換できるということではないんですね。「2」はスペースワールドでも展示しますし、発売は来年の1月23日頃を予定していますが、価格はまだ決まっていなかったと思います。

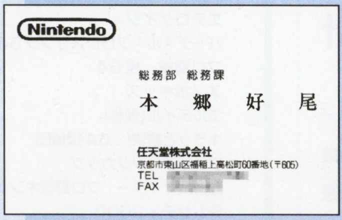
↑スーファミで通信ゲームが楽しめるX-BANDっていうのがあったんだけど、一度も盛り上がることなく9月末に終了してしまった

Q 本郷さんは入社当時なにをしていたのですか？

福井県・静海工房さん

もともと総務部なんです。

ですからソフトタイトルの商標調査をしたり、株主総会関係の株式事務をやったりと、本当にいろんなことをやってました。会社の規則規定集を作ったり、社員が事故を起こしたら、その示談交渉をふくめた保険事務もやったりしてましたし（笑）。ホント、総務らしいでしょう（笑）。いまほど郵便物が多くない時代には、クルマを運転して中央郵便局まで郵便物を取りにいったりしてましたからね（笑）。



Nintendo

総務部　総務課

本　郷　好　尾

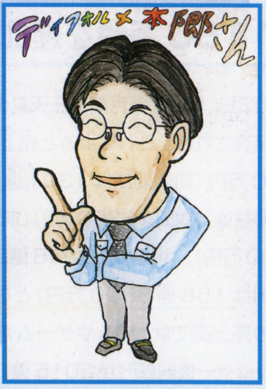
任天堂株式会社

京都市東山区福稲上高松町60番地（〒605）

TEL [redacted]

FAX [redacted]

←総務部時代の本郷さんの名刺。総務といっても実は広報の仕事もこなしていたのだ


デイフォルメ本郷さん

➡大阪府堺市の大神 晃さんから送っていただいた本郷さんの似顔絵。この絵を見せると「郷ひろみの似顔絵を描くと似てくるんですがねえ」（まさか！）

『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ **03（3230）0675**

応募先

〒102 東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

はみだし質問箱

Q ポケモン金・銀のコマーシャルに金さん銀さんは出ますか？（広島県・カービィのファンさん）

A 「ははは、そんなこたぁないでしょう（笑）」

毎月新聞

発行所：東京都千代田区九段南1-5-13
The 64 DREAM 編集部

The Best Game Magazine
The 64 DREAM
ザ・ロクヨンドリーム

●はみだしニュース● 任天堂の本郷さんによればGBの新色をクリアパープルにしたのはいろんなサンプルを作った結果、一番きれいでしっくりした色だったからとの事。ちなみに1番売れているのは黒。以下緑、赤の順（10月30日現在）。

NEWS LINE

任天堂、98年3月期の中間決算を発表。N64の販売は累計で1150万台を達成!!

11月13日、98年3月期の任天堂の中間決算の数字が発表された。これによると売上高は2029億6700万円（前中間期は1301億5900万円）、経常利益は490億6300万円（前中間期は300億500万円）、中間利益は246億7100万円（前中間期は156億6600万円）となっている。部門別の売上高ではN64やゲームボーイを中心とするレジャー機器部門が2015億6400万円（うち輸出分が1524億7700万円）で、全体の99.3%を占めており、トランプ・かるた等のその他部門が14億200万円（うち輸出分が1100万円）で0.7%を占めている。さて気になるN64の販売台数だが、全世界での出荷累計台数が1150万台に達しており、国内での出荷台数は247万台、海外での出荷台数が903万台となっている（うち北米地域は677万台）。なお通期の業績については、売上高4230億円（前期は3454億9400万円）、経常利益1160億円（前期は1010億4000万円）、当期利益620億円（前期は362億6900万円）を見込んでいる。

NINTENDO SPACEWORLD '97 開催!!

年に一度のお楽しみ。ニンテンドウスペースワールドの時期がついに今年もやってきた。去年は『ジャングル大帝』の制作発表や振動パック対応の『スターフォックス64』など驚くべき事実がめじろおしだった。山内社長のお話もある今年はとんでもないことになるはずだ。うーん楽しみ!!

予想その1 『ポケットモンスター金・銀』だけでも140台のモニターを用意。N64では200台以上がプレイできる

予想その2 ハドソンからパソコンとゲームボーイを赤外線通信で接続できる「モバイルゲームシステム」が発表される

予想その3 当日はポケモン関連のグッズがブースで発売される。目玉はロケット団のカードとポケモンの紙の模型だ

予想その4 22、23日は「64マリオスタジアム」の公開オーディションが開催。テレビに登場出来るチャンスがある

●これだけのソフトが幕張で遊べるのだ●

N64用ソフト

エアロゲイジ	アスキー
バーチャル・プロレスリング64	アスミック
プロ麻雀　極64	アテナ
スノボキッズ	アトラス
エルテイル(仮称)	イマジニア
キラッと解決!　64探偵団	イマジニア
ファイティングカップ	イマジニア
超空間ナイター　プロ野球キング2	イマジニア
シムシティ2000	イマジニア
SNOW SPEEDER	イマジニア
飛龍の拳　ツイン	カルチャーブレーン
HEXENヘクセン	ゲームバンク
ウェングレッキー3Dホッケー	ゲームバンク
トップギア・ラリー	コトブキシステム
NBA IN THE ZONE'98	コナミ
G.A.S.P!!～Fighters NEXTream～	コナミ
ハイパーオリンピックインナガノ64	コナミ
レブ・リミット	セタ
ワイルドチョッパーズ	セタ
森田将棋64	セタ
ランボルギーニ64(仮称)	タイトー
遥かなるオーガスタMASTERS'98	ティーアンドイーソフト
ファミスタ64	ナムコ
カメレオン・ツイスト	日本システムサプライ
ヨッシーストーリー	任天堂
ディディーコングレーシング	任天堂
スノーボーディング(仮称)	任天堂
ゼルダの伝説　時のオカリナ	任天堂
バンジョーとカズーイの大冒険	任天堂
F-ZERO X (仮称)	任天堂
NBAバスケットボール(仮称)	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	ハドソン
新日本プロレス闘魂炎導(とうこんろーど)	ハドソン
デュアルヒーローズ	ハドソン
64で発見!!たまごっち　みんなでたまごっちワールド	バンダイ
スーパーロボットスピリッツ	バンプレスト
ソニック　ウィングス　アサルト	ビデオシステム
64大相撲	ボトムアップ

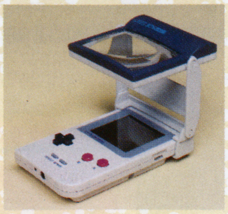
ゲームボーイ用ソフト

カンヅメモンスター	アイマックス
日刊べるとも倶楽部	アイマックス
スタースイープ	アクセラ
プリクラポケット2　～彼氏改造大作戦～	アトラス
Z会究極の英語構文285	イマジニア
サンリオうらないパーティ	イマジニア
メダロット(クワガタバージョン)	イマジニア
メダロット(カブトバージョン)	イマジニア
バックスバニーコレクション	コトブキシステム
悪魔城ドラキュラ～漆黒たる前奏曲(ダークナイトプレリュード)～	コナミ株式会社
がんばれゴエモン～黒船党の謎～	コナミ
コナミGBコレクション　VOL.2	コナミ
熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル	タカラ
キョロちゃんワールド(仮称)	トミー
コレクションポケット	ナグザット
ワリオランド2盗まれた財宝	任天堂
ドンキーコングランド2	任天堂
ポケットモンスター　金・銀	任天堂
ゲームボーイウォーズ2	ハドソン
ネクタリスGB	ハドソン
ポケットボンバーマン	ハドソン
超魔神英雄伝ワタルまぜっこモンスター	バンプレスト
牧場物語GB	ビクターインタラクティブソフトウェア
トランプコレクションGB	ボトムアップ

＊『MOTHER3』、『シムシティー64』、『スーパーマリオRPG2』、『ジャングル大帝』、『ポケットモンスター64』、『ポケットモンスターDD』その他はビデオで出展の予定。また当日初めて発表される隠し玉も用意されているはずだ

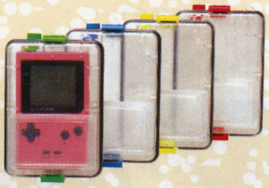
ビック東海よりGB用ライト付き拡大鏡「LIGHT BOY」発売!!

1.5倍の大迫力画面。ライト機能で暗闇でも遊べる拡大鏡、「ライトボーイポケット」が発売される。ゲームボーイポケットへの装着、取り外しはワンタッチでOK。もちろんそのままソフトの入れ替えもできる。暗がりではライトオン！　1.5倍の大迫力画面で楽々プレイが楽しめるぞ。


➡これならこっそり布団の中で遊べそう。2480円で12月中旬発売予定 ©VIC TOKAI

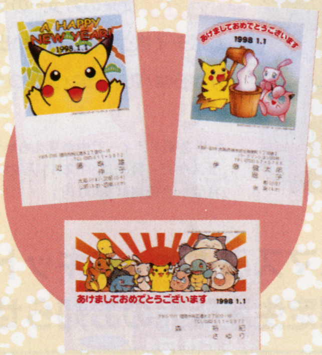
ホリ電機からGB専用ケース「ぱっくんポケット」が発売!!

ゲームボーイポケット専用のケース「ぱっくんポケット」が11月21日発売された。雨、ほこり、汚れを完全にシャットアウト。生活防水がされているので、海やスキーやキャンプにとアウトドアにピッタリ、ケースに入れたまま遊ぶ事もできるのだ。またキャリーコード付きなので首からぶら下げられるぞ。


➡お風呂の中では遊べないかもしれないけど生活防水つき。ブルー・イエロー・グリーン・ピンクの全4色で、価格は1980円

今度の正月はポケットモンスターデザインの年賀状で謹賀新年

「もういくつねるとお正月かな」ということで、そろそろ年賀状の用意をしている人もいるのではないだろうか。というわけで、今度のお正月には大人気のポケモンの年賀状はいかがかな。いまローソンではポケモンがデザインされた年賀状の予約を受け付けているぞ。デザインは全部で3種類から選ぶことができるのでお好きなのをどうぞ。


A HAPPY NEW YEAR
1998.1.1
あけましておめでとうございます
1998.1.1
あけましておめでとうございます
1998.1.1
⬅ローソン各店舗にパンフレットがおいてあるので価格や申し込み方法はお近くのローソンで確認してね

N64本体とコントローラが今年のグッドデザイン賞を受賞

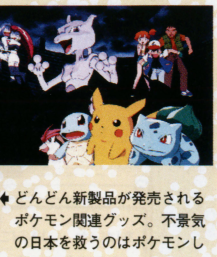
（財）日本産業デザイン振興会が選定する今年のグッドデザイン金賞に、応募総数2,524点（894社）の中からN64本体と専用コントローラが選ばれた。熾烈を極めるゲーム機業界にあって、エンターティメント機器に求められる先進性を操作性・デザインの面から導き出している点が高く評価された。なお大賞は「金沢市民芸術村」が選定されている（本郷さんページに関連記事あり）。

⬅デザインは任天堂開発第3部の芦田健一郎さんが担当している

総制作費3億5000万円！　ポケットモンスター劇場版映画『ミュウツーの逆襲』『ピカチュウの夏休み』の製作発表!!

いまや社会現象ともいえる、ゲームにアニメに大人気のポケモンが98年夏に劇場用映画として全国東宝系映画館で上映することが決定したぞ。『ミュウツーの逆襲』はテレビアニメではできないポケモンの持つハードなSF的な部分を前面に押し出した作品に仕上げる予定（湯山総監督)。『ピカチュウの夏休み』は人間が出てこないポケモンだけの世界を描くもので、シーンの合間に音楽を挟み込んだミュージカルじたてにしたい」（久保エグゼクティブプロデューサー）とのことだ。また、アニメーション監修の任天堂小田部さんは、「ゲームとアニメがお互いを補完し合えるこんなにいい関係にあるのは初めて」と語っていた。ナレーションには声優は初めてという佐藤藍子さん、エンディング曲にはあの演歌の女王・小林幸子さんを起用している（テレビ版ではガルーラの声を担当）。

➡劇場版ではおなじみのポケモン達に加えて、幻のポケモン「ミュウ」が本格出演。脚本はテレビ版と同じく首藤剛志さんだ

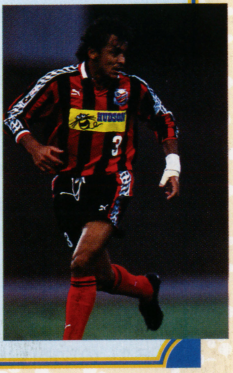


⬅どんどん新製品が発売されるポケモン関連グッズ。不景気の日本を救うのはポケモンしかないぞ

劇場版
ポケットモンスター
POCKET MONSTERS
ミュウツーの
⬅小林幸子さんには来年の紅白歌合戦で、リザードンの格好して火を吹きながら登場して欲しいぞ

毎月新聞特派員のコーナー

不定期で始まるこのコーナーの第1号は北海道の鈴木さんからの情報。こんなお便りが届いた。「ゲームに関することで、北海道ではこんなことをやってます。北海道新聞10月24日より『コンサドーレ札幌のユニホームスポンサーハドソンが24日に発売するN64ソフト“Jリーグイレブンビート1997”に札幌のデータを追加するサービスが同日から札幌市中央区大通西コンサドーレショップ内のファンクラブ事務局で始まる。“イレブンビート”購入者でN64コントローラパックを持参すると、札幌の選手16人分のデータをコピーして追加できる、期間は11月30日まで』」。早速この件についてハドソンに確認してみたところ、「このデータはゲームのエディット機能を使って作ったものをお渡ししてます」との事で残念ながらオリジナルデータではないのだが、来年発売予定（本当？）の『Jリーグイレブンビート1998』には当然最初からデータが入っているはず。


➡来年はこの勇姿がJリーグで見れるわけだ

●はみだしニュース●

ニンテンドウスペースワールド97の情報は任天堂のホームページでも会場中継や速報の紹介が予定されている。当日いけない人はぜひhttp://www.nintendo.co.jpへ。

©Nintendo・CR・GF・TX・SP・JK

この冬貴方もクリアパープルでちょっとおとなの仲間入り

先月号でもお知らせしたがゲームボーイポケットにまたまた新しい色の仲間が加わった。今度の色は大人の香り漂うちょっぴりあやしいクリアパープルだ。これでゲームボーイポケットは全部で9色になった。さてみんなのお気に入りはどの色かな？

NEWS 従来のカラーのゲームボーイポケットも新しい出荷分からはパワーランプがつくぞ

Nintendo
GAME BOY pocket
SELECT START
A
B

◆半透明ボディーで中が見えちゃうスケスケだ。発売は97年11月21日、希望小売価格は6800円

クリスマスぷよケーキキット特別限定生産販売のお知らせ

「ぷよまん」が人気の「元祖ぷよまん本舗」ではクリスマス限定生産商品として「クリスマスぷよケーキ」を販売している。販売しているのはケーキセットとケーキセットに「ぷよキャンドル」、「ぷよメガネ（炎がぷよに見える）2個」が付いたファミリーセットの2種類。締め切りは97年12月16日までで、お申し込みは0120-824243（土・日・祝を除く9:00～18:00）まで。キットだから自分で作ってね!!

⬆➡価格はケーキキットが3500円。写真上のメガネが付いたファミリーセットが4500円（送料が1つに付き800円かかります）

N64の人気ソフト2タイトルの音楽がCDで発売されるぞ!!

N64で既に発売され人気のソフト『爆ボンバーマン』と12月発売予定で話題のソフト『64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド』のオリジナルサウンドトラックがキティーエンタープライズから発売される。ゲームをやりながらサウンドトラック聞いてみるのもなかなかおつかも（ほんまか？）。

爆ボンバーマン

THE 爆BOM!!!
爆ボンバーマンオリジナルサウンドトラック
音楽/多田彰文
爆BOMBERMAN

◆音楽は多田彰文さんが担当。キャラクター紹介・特典の取得方法が書かれたブックレットもついて2854円で発売中

64で発見!!たまごっち みんなでたまごっちワールド

みんなでたまごっちワールド
オリジナル サウンドトラック

◆あのたまごっちサウンドがついにサウンドトラックとして登場。全72曲も収録されて超オトク。2548円で12月20日発売

『爆ボンバーマン』のCDを3人にプレゼント

〒102 東京都千代田区九段南 1-5-13
（株）毎日コミュニケーションズ
爆ボンCDくれくれ係まで

＊提供キティーエンタープライズ

『ぷよぷよSUN64』の公式ガイドブックが発売

『ぷよぷよSUN64』の公式ガイドブックがコンパイルから発売される。当然コンパイルにしかできない（開発元だものね）独自の攻略企画やN64版オリジナルイラスト、開発者のインタビューなど内容も盛り沢山。発売は11月21日予定で、全128ページ・オールカラー、価格は特製キャラシールがついて1000円（税込）だ。64ドリームとこの本があれば『ぷよぷよSUN64』の攻略はバッチリだろう。

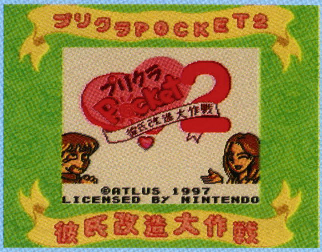
➡開発元ならではの新情報やオリジナル情報が手に入りそうだ

NINTENDO 64
ぷよぷよ
SUN 64
公式ガイドブック

ゲームボーイのコーナー

プリクラポケット2 彼氏改造大作戦

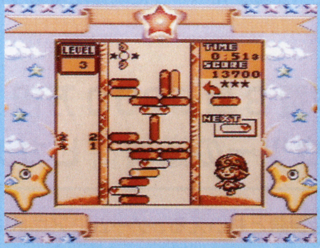
『プリクラポケット』の第2弾。今回のゲームは卒業まで1年となったプリクラ学園生活の中で、いかに自分の彼を理想の彼氏に変えていけるかを楽しむ彼氏育成ゲームだ。そして何度も繰り返しゲームすることで、いろいろな彼を思い出のアルバムに飾るのが目的。


プリクラPOCKET2
プリクラ Pocket 2
彼氏改造大作戦
©ATLUS 1997
LICENSED BY NINTENDO
彼氏改造大作戦

◆アトラスから11月28日発売予定の育成シミュレーションゲーム。容量は4Mで、価格は3980円。通信対戦可

スタースイープ

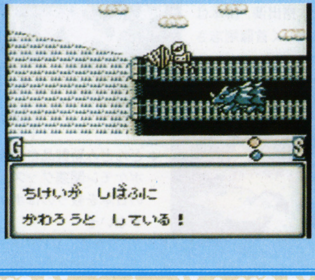
プレステ版に引き続きゲームボーイ版でも発売される事になった『スタースイープ』。ルールは非常に簡単、フィールド上にブロックが投げ込まれるので、同じ色をしたブロックの頭の部分を2つ以上くっつけてブロックを消していくだけ。4種類のモードで楽しめるぞ。


LEVEL
3
TIME
SCORE
13700
NEXT

◆アクセラから12月19日発売予定のアクションパズルゲーム。容量は2Mで、価格は3800円。通信対戦可

もんすたあ★レース

簡単にいえばモンスターを集めて競争させるゲーム。100種類以上のモンスターが登場し、それぞれスピード・パワーといった能力や地形特性・バランスといった特性を持つ。だから地形に応じたメンバー選択が必要だし、リレー形式のレースでは交代のタイミングも重要なのだ。

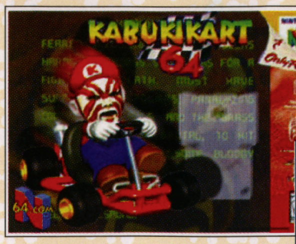

G
S
ちけいが しばふに
かわろうと している！

◆光栄から98年2月27日発売予定のロールプレイングゲーム。容量は4Mで、価格は4800円。通信対戦可

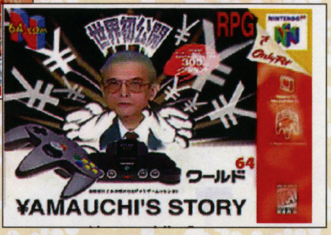
©ATLUS 1997／1997 AXELA／1998 KOEI CO.,LTD.

今月のおもしろホームページ画面

今月は先日見つけた面白い画面を是非皆さんに見て欲しくてタイトルを変更しました。掲載されているのはいつも最新情報を提供してくれるN64COMの11月1日のニュース。あれこれ細かい話は抜きにしてとにかく見てちょうだい。N64じゃ発売は無理そうだけど、誰かこっそり作ってたりして。http://www.n64.com/


KABUKIKART 64
64.com
NINTENDO64
Only For

◆マリオの顔がすごいことになってるぞー。当然ほかのキャラクターも隈取りしてるんでしょうねえ


世界初公開
RPG
64.com
NINTENDO64
Only For
64
ワールド
¥AMAUCHI'S STORY

◆うーんこのゲームは是非プレイしてみたいぞ。やっぱり宮本さんとか本郷さんも登場するのだろうか？

今月のスーパーマリオクラブおすすめソフト

◆ぷよぷよSUN64 11月31日発売

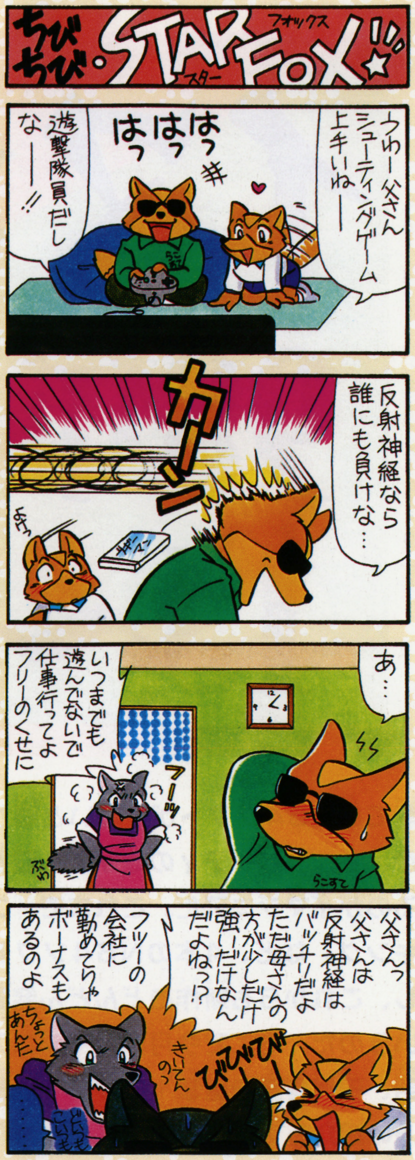
シリーズ最新作。従来の『ぷよぷよ』に「太陽ぷよ」が追加され、初心者でも簡単に「おじゃまぷよ」を送ることができるようになっている。ビジュアル、サウンドにコミカルな雰囲気が出ており、印象が良い。最大16人でトーナメントができる「かちぬきぷよぷよ」や連鎖の練習や対戦「なぞぷよ」ができる「とことんなぞぷよ」が追加されているなど、モードも充実している。また、振動パックにも対応しており、「おじゃまぷよ」が落ちてくる衝撃を振動で感じることができるなど、満足できる内容である。

◆プロ麻雀 極64 11月21日 発売

シリーズ最新作。実在する16人のプロ雀士が登場する。高解像度で表示された麻雀牌など、全体的にビジュアルの質が高く、視覚的印象が良い。COMの思考レベルが高く、また、思考スピードも速い。競技麻雀をベースにした「プロモード」のほか、「ギャンブルモード」、「トレーニングモード」などのモードが用意されており、各モードの内容も充実している。全体的に麻雀ゲームとしての完成度が高く、麻雀ファンには満足できる内容である。

◆ファミスタ64 11月28日発売

シリーズ最新作。シリーズを通じてのコミカルな雰囲気が出ており、視聴覚的に印象が良い。バッティングのアッパースイング、ダウンスイングや左右の打ち分け、ピッチングのスピードや変化、守備、送球など、3Dスティックによるアナログ的な操作感がゲームに活かされており、野球ゲームとしてまとまっている。また、全国から選手を集めてオリジナルチームを作る「君の最強チーム」モードを始めとするモードや独創的なミニゲームなどが充実しており、全体的に満足できる内容である。

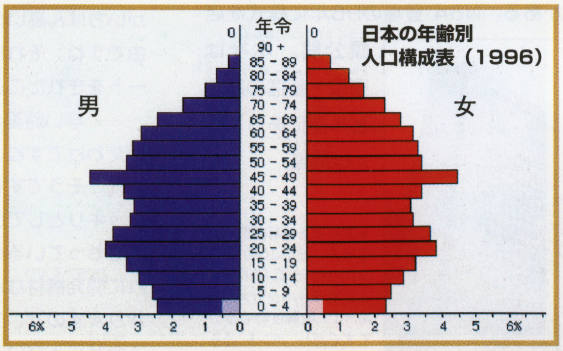

ちびちび・STAR FOX!!
スター
フォックス
うゅー父さんシューティングゲーム上手いねー
はっはっはっ
遊撃隊員だしなー!!
反射神経なら誰にも負けな…
カーン
よけっ
あ…
いつまでも遊んでないで仕事行ってよフリーのくせに
フーッ
ぶわ
父さんっ父さんは反射神経はバッチリだよただ母さんの方が少しだけ強いだけなんだよねっ!?
フツーの会社に勤めてりゃボーナスもあるのよ
ちょっとあんた
きいてんのっ
びびびびー
どいつもこいつも

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしニュース●ミスの多かった先月号のポケモンクロスワードの答えはロクヨンドリームでした。まあお約束の答えですよね。

今月の気になる数字　ますます子供が減って、ゲームの未来はどうなる

もうパッとグラフを見てもらうだけで分かるように、ドンドン子供の人口数が減少していっているのだ。いわゆる“少子化”というヤツである。にもかかわらず遊び（アミューズメント）というものはますます多様化しており、テレビゲームは数少ない子供たちにとって、多くの遊びのなかのひとつに過ぎないわけだ。で、なにかと好調に見えるゲーム業界って、誰もが思っているほど調子よくないんだけど（ピークは、インベーダー、ファミコン全盛期）、ゲーム業界不振の理由がこの“少子化”にあるという声が多い。特にN64ユーザーは低年齢層が多く、人口比率的には健闘しているものの目立ちにくい。逆にPSは低年齢層に弱く、小学生ユーザーは14%強で、多くは高校生から大学生が中心。つまり、おこづかいも小学生より多いわけで、そりゃソフトがN64より売れても不思議じゃないという考え方も成り立つ。とはいえ、これから少子化がますます進むわけだし、目先のことにとらわれず、まずは業界の活性化に各メーカーは力を入れて欲しいと思う今日この頃なのだ。それでなくてもゲームのライバルはたくさんあるのだから…。



＊先月号に掲載したポケモンクロスワードは「ミスが多すぎてできない」とのハガキが沢山届きました。本当にすいませんでした、ただでさえ他のページにもミスが多いのに（苦笑）。でもめげずに今は新作のクロスワードパズルとポケモンピクロスを制作中です、今度は完璧なハズ（予定）なので楽しみにまっててね（編集部わたる）。

イマジニア Special

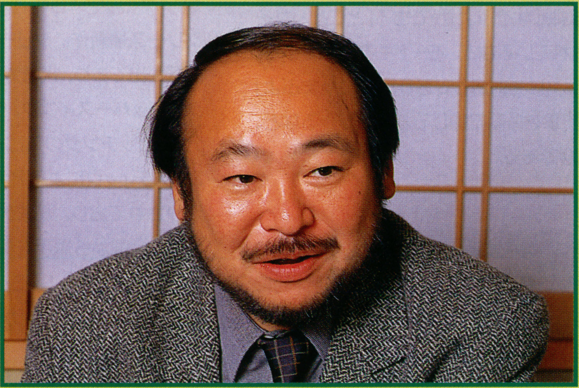
Imagineer

➘イマジニアのロゴ。イマジニアとはImagine（想像する）+Engineer（技術者）を組み合わせた造語。ウォルト・ディズニーの自伝に載っていた言葉だとか…

98年はN64ソフトを15〜16本出します！

巷ではN64ソフトが少ないと囁かれるなか、サードパーティのなかでも健闘しているのがイマジニアだ。これまで『プロ野球キング』など、4本のN64ソフトを発売し、これからも新作をどんどん発表するというのだ。そこで今月はイマジニアの名物男、田代専務を直撃！　ついでに最新ソフトの紹介もするからね。

イマジニア 専務取締役 田代成治さん



●プロフィール（たしろせいじ）イマジニア専務取締役。1956年山口県生まれ。慶応ボーイの田代さんが最近こっているのがG-SHOCK（中高生に大人気のカシオの多機能時計）集め。レアなG-SHOCKを手に入れるために営業マンに頼んでいるのだとか

イマジニアはこんな会社

『ドラゴンクエスト』（ファミコン）が発売された1986年に設立。『ポピュラス』や『シムシティ』など同社のシミュレーションゲームには定評がある。N64 登場の96年に株式を店頭公開。本社は東京・新宿の高層ビル街にあり、眺めは最高。

⬅本社のある新宿第一生命ビル。近くにはゲームソフトがいっぱいのソフマップやヨドバシカメラがあって、歌舞伎町も歩いてすぐだし、ホント、うらやましい環境にあるのだ

早くからスタートしていたN64のソフト開発

―― イマジニアさんがN64ソフトの開発に積極的なのはどうしてなんですか？

田代　エンターテイメントの分野でやはり信頼性がいちばん高いのは任天堂だというのが最大の理由ですね。それに比較的早い時期から開発のスタートをきれたことが大きいですね。

―― 早い時期からN64の企画を持ちこまれていたわけですね。

田代　そうですね。まあ、任天堂さんの考え方はハッキリとしていて、ある程度しっかりした開発陣をもっている会社じゃないとダメだろうと。それに開発機材など初期投資にもけっこうお金がかかりますので、ファイナンス的にしっかりしている会社じゃないと持たないというのを任天堂さんが考えていまして。まあ、イマジニアだったらつぶれることはないだろうということでしょう（笑）。

―― それにしても、ソフトの本数だけでなく開発ジャンルも広いですね。

田代　そうですね。スポーツ、シミュレーション、RPG、レース…。

―― 新分野のゲームを開発しようという動きはあるんですか？

田代　はい。『キラッと解決！ 64探偵団』というのが、わりと新しい分野と言っていいでしょうね。それから、キャラクター戦略といいますか、スポーツシミュレーションジャンルと、これまでにない新しいジャンルと、キャラクターに頼るジャンルと大きく分けて3本の柱で考えていまして、そのなかでいろんな組み合わせをやっていこうと思っています。

開発者もびっくり N64は凄いハードだ

――　N64というハードについてはどうお考えですか？

田代　ハードの魅力はハッキリ言ってまだ引き出せていないと思います。これからの問題でしょうね。それに振動パックにしても、その特性を本当に使い切れているかどうか、3Dスティックの魅力を引き出せてユーザーが本当に面白いと感じているかどうか…。まだ、十分じゃないですよね。開発者からは「本当にN64っていいハードですよね」という話はよく聞くんです。最初に開発したときに気がつかなかったことが、2度目の開発に入ると、自分たちの知らなかった世界がN64にあったことに気づくんです。そのへんがN64ハードの凄いところですよね。『プロ野球キング』の「元気」のスタッフたちも、いつも「これは本当に凄いマシンだ！」と言うのですが、現状ではまだまだN64の性能を生かし切れていないところに問題があるんでしょうね。

――　N64はこれからということですね。

田代　そうですね。ある意味、サードパーティに幅広くソフトを作らせないと。駄作もないとソフトも育たないというところがあると思います。そういう意味では、タイトル数というのはハードの普及ペースをあげるためには重要な要素だと思います。やっぱり「選択できない悲しさ」というのが、いまのN64の現状でしょうね。

N64は98年の夏にブレイクするでしょう

――　ただ、この年末はいっぱいソフトが出てきますよね。

田代　そうですね、初めてですよね（笑）。

――　来年、N64はどうなるとお考えですか？

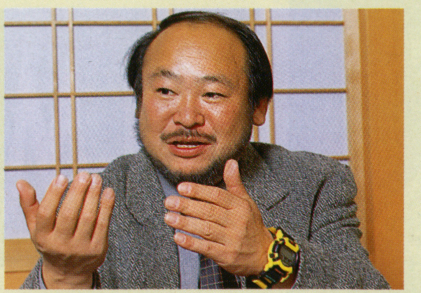
田代　これは間違いなく、任天堂が天下をとると思います。来年の夏くらいには完全にブレイクするでしょう。時代が変わったという感じになるでしょうね。

――　N64専門誌としてはうれしい予想ですね。ところで、本格的にブレイクするには何がキッカケになるのでしょうか？

田代　『ゼルダ』とかイマジニアの『エルテイル』とか、やはり日本ではRPGが主体になってハードを引っ張り、そのほかにも結構遊べるタイトルがいろんなジャンルにまたがってチラチラあるというのが理想的だと思うんですね。そのように環境が整備されてくる時期というのが春から夏にかけてだと思っているんです。それに『マリオRPG2』もしっかり作っているようですしね。

――　とても楽しみな98年に向けてのイマジニアさんの抱負は？

田代　毎月、1～2作を出すような意気込みでやりたいですね。自分でも本当に多いと思います。1作あたりの制作コストを考えたら、N64に賭けてるなあという感じがしますね。


⬆この日の田代さんは雄弁で（いつもかな？）、いろんなスゴイ話を聞かされたのだけど、残念ながら記事にできず。次回の田代さんに期待しよう！（左腕にはご自慢のG-SHOCKが！）

――　トータルでは何本くらい出す予定ですか？

田代　15～16本出しますよ。来年は数でも内容でも勝ちたいですね。イマジニアがN64を引っ張るというような気合いを持って盛り上げていきたいと思っています。

人気のキャラのソフトも開発中！

――　未発表にされているタイトルにはどのようなものがありますか？

田代　たくさんのキャラクターを使ったゲームを作っています。とても有名な…、具体的に言うと、あの…（ピ～！）です。

――　え～！　あのゲームを作るんですか？

田代　ええ。それに新たなキャラクターも書きおこしてポケモン風のRPGソフトを開発しているところなんです。ハードについても面白い仕掛けを考えているところで、（ピ～！）もできたりするんです。いずれ大々的に記者発表する予定になっています。ぜひ楽しみにしていてください。

――　それは楽しみですねえ。ほかには？

田代　いろいろありましてね～。でも、あんまりしゃべりすぎると広報に怒られるんですよ（笑）。あのパズルゲームは発表していいのかなあ。

――　聞かないふりをしますので（笑）、ぜひ教えてください！

田代　カンタンに言うと、わりと変わった、いままでにないパズルゲームで、価格についても（ピ～！）くらいで出したいと考えているんです。

――　それも楽しみな話ですね。

田代　それから実写もののレースゲームも…、まあ、年末から年明けにかけて発表しますので今日のところは勘弁してください（笑）。

――　しかたがないですねえ…（笑）。では、最後に読者の方へメッセージをお願いします。

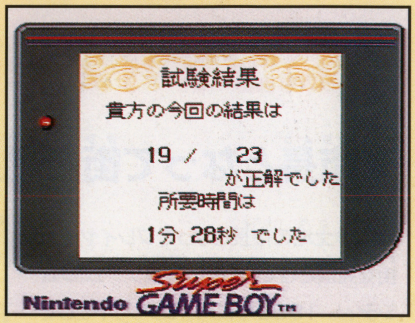
田代　イマジニアが責任をもって喜んでいただけるタイトルをいっぱい用意していますので、安心してN64を買ってください。

――　ありがとうございました。

Imagineer News
イマジニアニュース

大好評の合格ボーイシリーズ

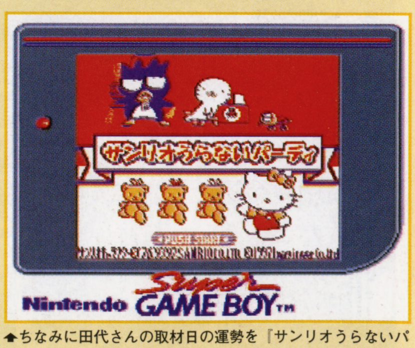
ベストセラーの受験参考書を次々にデジタル化して大ヒットばく進中の合格ボーイシリーズがローソンでも買えるようになったぞ。あの「ニンテンドウパワー」の「マルチメディアステーション」で取り扱われることになったもので、対象商品は『英単語ターゲット1900』など11タイトル。今後はビジネスマンのための英会話など、大人向けのタイトルも発売するらしいので、これからのN64だけでなくゲームボーイの動きにも注目しよう！


試験結果
貴方の今回の結果は
19 / 23
が正解でした
所要時間は
1分 28秒 でした

⬆ライバルには「ポケモンやってんだ」と言って油断させ、母親には「勉強してるよ」と言って安心させることができる、受験生の強い味方の「合格ボーイシリーズ」

キティちゃんのゲームの発売が決定

サンリオの超人気キャラクター・キティちゃんが登場するゲームボーイソフト『サンリオうらないパーティ』。『うらない』ってタイトルだから「売らない」わけではなく（正確には「占い」です、念のため）、発売日が12月5日に決まったぞ。価格は2980円。全国1000万人（？）のキティちゃんファンの必須アイテムになるか?!



⬆ちなみに田代さんの取材日の運勢を『サンリオうらないパーティ』で占ってみたら（田代さんたら、生まれてから13856日なのだ！）「じぶんのかんがえで　こうどうするよりも　ともだちの　いけんに　したがって　こうどうしましょう」ということに。確かにこの日、記事にできない話がいっぱいで、広報の桜井さんにストップかけられてたもんなあ

SIM CITY 2000

SIM CITY 2000
THE ULTIMATE CITY SIMULATOR
（仮）

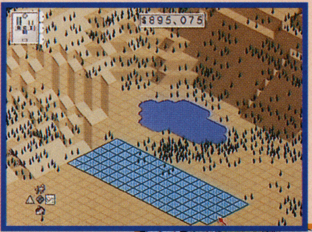
シミュレーションゲームの名作『シムシティ2000』が12月に発売決定だ。じっくり遊べる頭脳派ゲームの参入で64ソフトのラインナップがぐっと幅広くなったぞ。今年の冬はこれで決まりだね。

●発売元：	イマジニア
●発売日：	1997年12月予定
●価　格：	6800円
●容　量：	96M
●ジャンル：	シミュレーション
●プレイ人数：	1人
●コントローラパック：	対応

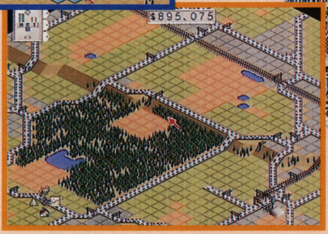
シミュレーションゲーム名作！ シムシティ2000が64に登場!!

◆市長となって街を発展させるシムシティ

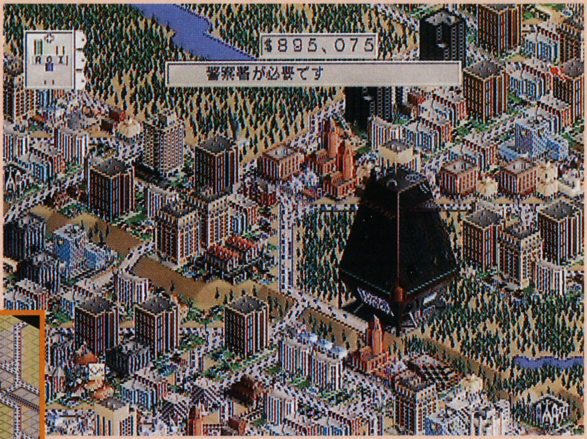
無人の土地の市長となってプレイヤーが街を発展させていく都市育成ゲーム『シムシティ』。1989年にパソコンソフトとして発売された後も、様々なプラットフォームに移植され、なお多くのファンを魅了し続けているシミュレーションの名作だ。街の発展にともなう交通渋滞、産業の育成、公害の解決、治安の維持といった多くの問題を住民の声を頼りに解決し、街を発展させていく超頭脳派ゲームだから、アクションゲーが苦手なお父さんにも、理知派の君も満足してもらえるゲームだぞ。



➡まだ何もない土地を住宅地や工業用地、商業用地と区画分けすることが街づくりの第一歩



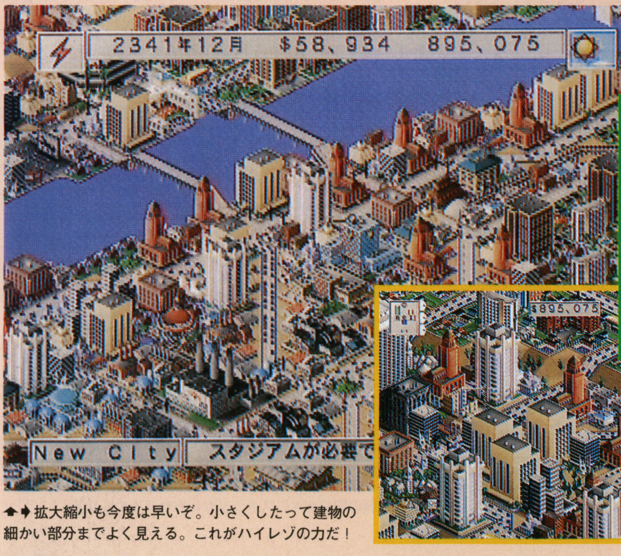
➡都市のエネルギーは電力。発電所をつくったら送電線もつくろう。都市の血管である道路も大切だぞ



警察署が必要です

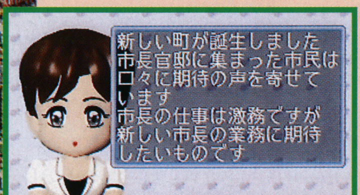
⬆ここまで大きな都市に発展すれば、君は名市長だ。もちろんすごく大変なんだけど･･･

◆64でさくさくと快適にシミュレート！



New City　スタジアムが必要で

⬆➡拡大縮小も今度は早いぞ。小さくしたって建物の細かい部分までよく見える。これがハイレゾの力だ！



新しい町が誕生しました
市長官邸に集まった市民は
口々に期待の声を寄せて
います
市長の仕事は激務ですが
新しい市長の業務に期待
したいものです

⬆SFC版では都市の事件や情報は新聞だった。新作では美人キャスターがニュースで知らせてくれるぞ

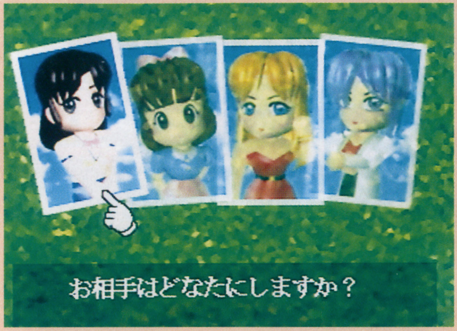
こんどの『シムシティ2000』では、遊ぶ時にとっても、気になるシミュレーションスピードと画面スクロールスピードが、64のパワーを得て大きく改良されているようだ。だからどんなに都市が大きくなっても、さくさくと気持ちよくプレイできるのだ。さらに演算スピードだけでなくグラフィックもパワーアップして高価なパソコン並みになったぞ。というのも640×480のハイレゾモードを採用しているので、すごく細かい絵まで描けるようになったからなんだ。シミュレートスピードと美しいグラフィックがゲームをしっかり支えているのだ。

©1994/1997 Maxis,Inc.All rights reserved worldwide
※画面は開発中のものです

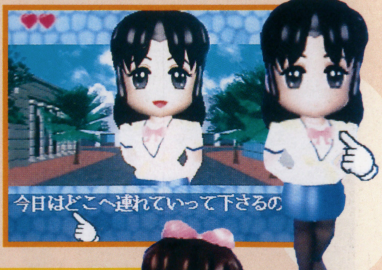
街づくりにいろんなストーリーが進むシムシティ2000

◆イベントもてんこもり。お嫁さん探しもあるぞ

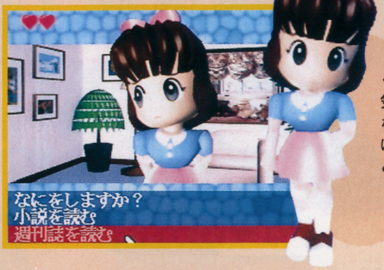
SFC版では、プレイヤーは都市におきる事件や問題の解決だけに目を配っていればよかったけど、今度のシムシティでは、プレイヤーの分身である市長のプライベートのできごとも大切になってくるらしい。市長としての公務だけでなく、良い家庭を作ることも要求されるようなんだ。そのために、市長にふさわしいお嫁さん探しが始まったりするんだ。都市育成シミュレーションが恋愛シミュレーションに早変わりなんてこともあるぞ。


お相手はどなたにしますか？

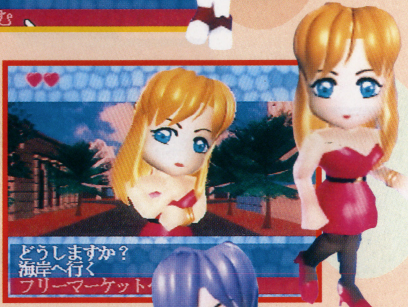
⬆お嫁さん候補を選ぶのだ。誰を選ぶかは、交通渋滞を解決するより、よっぽど難しいぞ


今日はどこへ連れていって下さるの

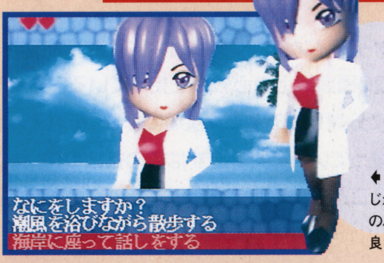
➡お嬢様タイプだけど積極的な女の子。う～んどこにいこっか


なにをしますか？
小説を読む
週刊誌を読む

⬅この女の子は内気なのかな。でもなんだか守ってあげたい気もするけど


どうしますか？
海岸へ行く
フリーマーケットへ

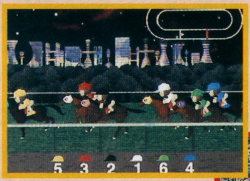
➡ボディコンのダイナマイトなお姉さん。フリーマーケットなんて乙なデートだね


なにをしますか？
潮風を浴びながら散歩する
海岸に座って話しをする

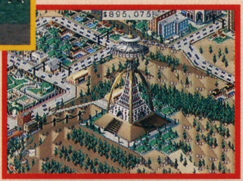
⬅ちょっと知的な感じがするよね。市長のパートナーは、頭の良さも大切なのかな

◆市民の娯楽、競馬もあるぞ！

恋愛シミュレーションがあるなら、競馬のシミュレーションもほしいところ。なぁ～んて思っていたら、やっぱりあったりするんだな。プレイヤーが馬主になるのか、それともレースの賭けを楽しむだけなのかはまだわからないけど、こんな風に都市にふさわしいイベントやミニゲームがたくさんあって、なんだか楽しそう。街を作るよりも熱中したりして。



⬅この競馬で泣くのか笑うのか。でも街づくりのお金を競馬につぎ込んだりはしないでね

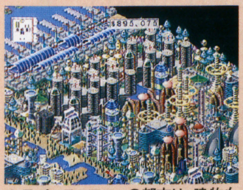


➡都市の中ではホント、いろんなことがおきている。こんなビックな建物のなかでも、泣き笑いがあるのかも

シムシティ2000宇宙への進出!?

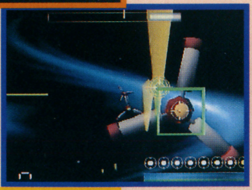
◆シム星を脱出！宇宙で新たな都市づくりだ！

シムシティ2000では、ストーリーの追加だけでなく、ゲームの進み方も大きく変わっているぞ。ゲームは、ストーリーにそって、3部構成で進んでいく。まず第1章は、シム星でゲームの基本操作を覚える入門モードがあり、第2章では、シム星を飛び出してスペースコロニーを建設し、宇宙空間での都市の発展を楽しむモードが進む。ここでは、シム星外生命体のモンスターと戦かったり、コロニーの住民の野菜不足を解消するためのバイオテクノロジーによる品種改良があったりと、宇宙空間独特のイベントが楽しめそうだ。そして第3章では・・・それは来月までのお楽しみだ。

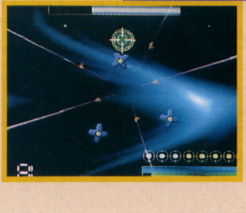


⬆スペースコロニーの都市は、建物もシム星と変わった近未来的なデザインで統一されるのだ

⬅シム星から宇宙へと出発だ。スペースコロニーそのものもつくらなきゃいけないのかも？



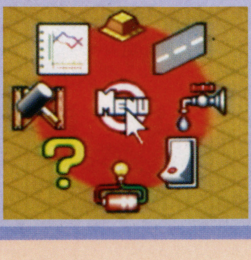
➡宇宙空間では、スペースコロニーを襲撃するモンスターとのシューティングゲームが始まることもあるぞ



⬅どうやらボス戦もあるらしい。負けると罰ゲームもありだ。モンスターが暴れ回って都市を破壊するのかな

田代専務のここに注目

64でシムシティを遊んでいただく、それはイマジニアの責任であると思っています。ハイレゾで美麗になったグラフィックと64のCPUでの速いスピードは、気持ちよくプレイして頂けるはずです。また幅広い方々に遊んでいただきたいので、ミニゲームも充実させました。街を発展させるだけでなく、女の子にも人気がなければ、支持は得られない。そんなこともおきますよ。



⬅メニューは、アイコン化されて、必要な時だけAボタンで呼び出せる。画面いっぱい街が作れるぞ

VS BATTLE
TOTAL TIME
Fighting Cup

●発売元：	イマジニア		
●発売日：	98年1月		
●ジャンル：	3D格闘アクション		
●容　量：	96M+内蔵バックアップ		
●価　格：	6800円	●プレイ人数：	1～2人
●振動パック：	対応	●コントローラパック：	対応

一発逆転3D格闘のファイティングカップ！　いよいよ今月から、戦いの核心部分を徹底チェックしていくぞ。まずは技の種類と対策を伝授しよう!!

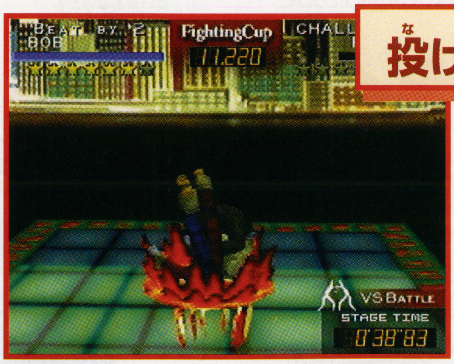
9キャラクターの持つ技の数々大公開!!

ファイティングカップに出場する各キャラクターは、基本技の他に30種類以上の必殺技を持っている。それぞれの必殺技を大まかに分類してみると4種類になり、それぞれ使いドコロや対処法が違っているのだ。まずはこの各技の使いドコロと対処法をおぼえることが、対戦を有利にするのに重要だ。各技の大まかな特徴は以下の通り。相手がピヨリ状態の時にのみ決められるスペシャル技。コンビネーションで相手のガードを揺さぶる打撃技。ガードやヒラリ（自動回避）を崩す投げ技と絞め技。1種類の技にこだわるのではなく、状況に応じて4種類の技の中から適切な技を仕掛けることが勝利への近道だぞ。

スペシャル技

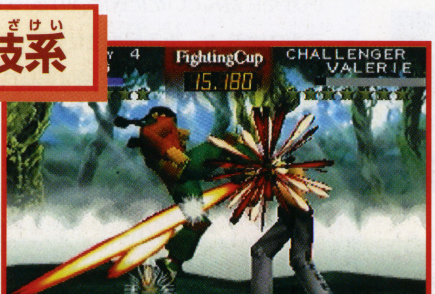
打撃技や絞め技でダメージを与え続けると、相手が気絶した状態（ピヨリ）になる。この時に出せる超必殺技がスペシャル技だ。スペシャル技を決めてフィニッシュすれば、4ポイントの勝ち点が入る。キャラクターによってスペシャル技は違うが、打撃技、投げ技の区別なく、全て4ポイントが手に入り、勝利へ大きく近づくぞ！

投げ技系


BEAT BY 2
BOB
FightingCup
11.220
CHALL
VS BATTLE
STAGE TIME
0'38"83

←ピヨリ状態の相手を豪快に投げ捨てて決める。なお、スペシャル技の投げの場合、投げ抜けはできない。防御側はコマンドを入れられる前にピヨリを回復しないとアウトだ

打撃技系


4
FightingCup
15.180
CHALLENGER
VALERIE
VS BATTLE
STAGE TIME
0'15"18

→強烈な必殺技を叩き込む打撃技系。コンビネーションになっているスペシャル技もあるぞ。上段判定のスペシャル技ならしゃがんでスカすこともできるが、タイミングはシビア

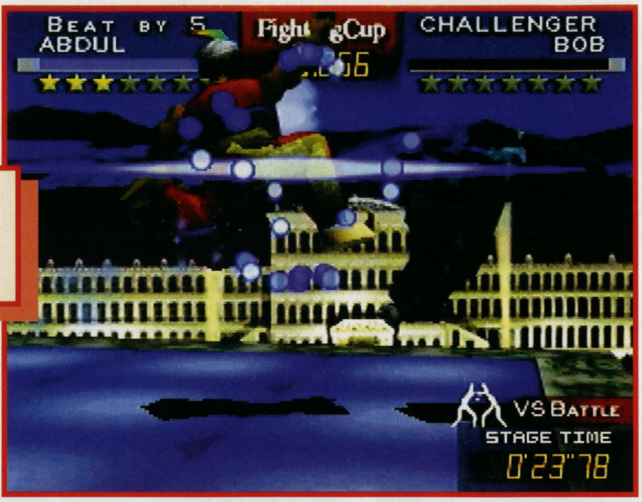
ガードとヒラリ（自動回避）

打撃技を防ぐための防御方法にガードとヒラリがある。ガードは上段技と中段技が防御できる上段ガード、下段技を防御する下段ガードの2種類。ヒラリの場合は、上段技と下段技を自動的に避けてくれるが、中段技は避けられない。また、ヒラリのボタンを押している時に投げ技を仕掛けられると投げ抜け不可能。どちらの防御が有利ともいえず、攻撃と同じように、防御も瞬時の判断が必要だ。

打撃技

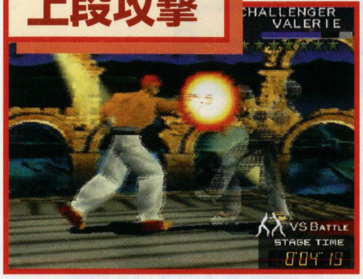
攻撃の中心になる打撃技は、上中下段の3種類。すばやい上段、威力のある下段と、上中下段で技に微妙な違いがある。そのうまいコンビネーションで相手の防御の裏をかくように攻めていくのが攻撃の基本だ。また、技によっては、カウンターで決めると一発でKOできるものもあるぞ。

カウンター一発KO技


BEAT BY 5
ABDUL
FightingCup
CHALLENGER
BOB
VS BATTLE
STAGE TIME
0'23"78

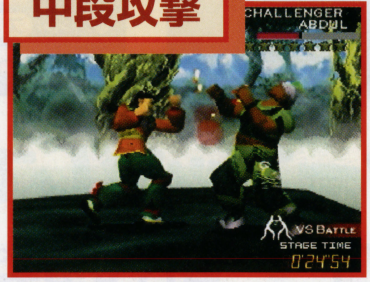
➡相手の打撃技に合わせてカウンターを決めれば一発で勝負が決まる（勝ち点3）。他の技に比べてモーションに時間がかかるので、相手の技を見てから出したのでは間に合わない。読み合いの中で裏をかいて出せ！

上段攻撃


CHALLENGER
VALERIE
VS BATTLE
STAGE TIME
0'04"13

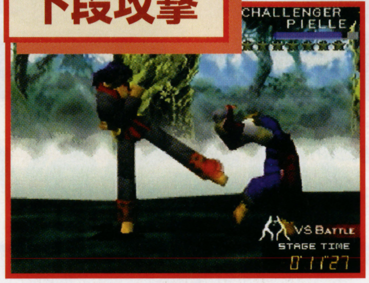
⬅素早く放てる技が多いので、相手の下段攻撃や投げ技の失敗、出の遅い上中段技に合わせて出すと効果的

中段攻撃


CHALLENGER
ABDUL
VS BATTLE
STAGE TIME
0'24"54

⬅ヒラリで避けられないので牽制にも効果的。中段と下段のコンビネーションはガードを揺さぶるので強力だ

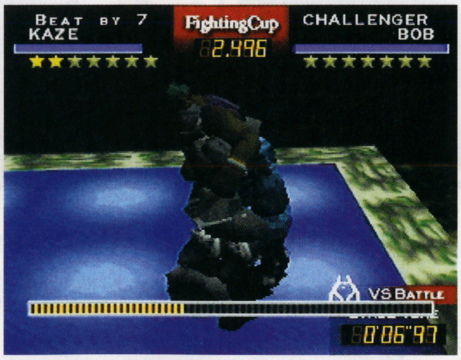
下段攻撃


CHALLENGER
PIELLE
VS BATTLE
STAGE TIME
0'11"27

⬅上段ガード不可能なので、防御にガードを多用する相手に有効。ただし出の遅い技が多いので反応されやすい

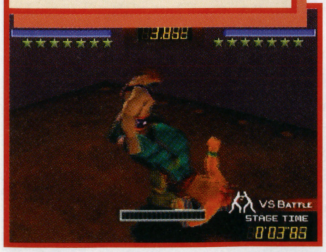
投げ技

決まれば一発でKO（勝ち点2）できる。通常投げとコマンド投げがあるが、どちらも一発KO。ただし、コマンド投げの方が投げ抜け可能時間が短い。投げ技を決められた側は投げ抜け可能時間内に投げ抜けや、投げ返しコマンドを入力すれば回避できる。


BEAT BY 7
KAZE
FightingCup
2.496
CHALLENGER
BOB
VS BATTLE
0'06"97

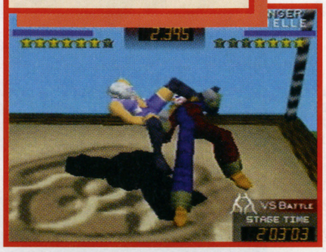
➡投げ技を決められてもすかさず反応すれば回避可能。この読み合いが熱い

コマンド投げ


3.858
VS BATTLE
STAGE TIME
0'03"85

⬆投げ抜け可能時間は技によって違う。中には投げ抜け不可能の強力技もあるぞ！

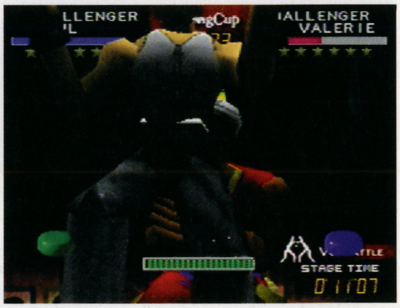
当て身投げ


2.395
VS BATTLE
STAGE TIME
2'03"03

⬆相手の打撃技をつかんで投げる当て身投げ。投げ抜け不可能なので積極的に狙おう

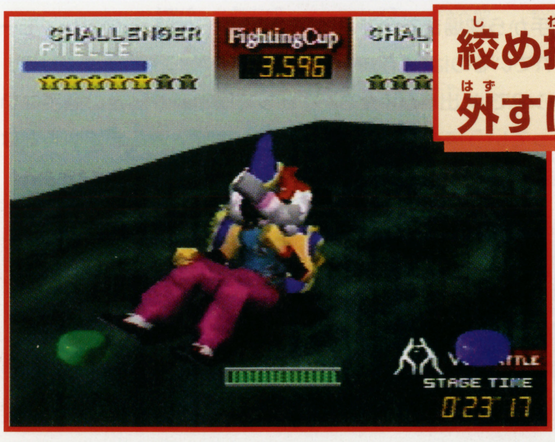
絞め技

つかんだ相手を投げ飛ばしてKOするのが投げ技なのに対し、絞め技はじわじわと体力を奪う。外されてしまいやすいので一発KOというわけにはいかないが、打撃技と合わせて使えば相手をピヨリ状態にできるぞ。スペシャル技へのお膳立てに使おう！


CHALLENGER
VALERIE
STAGE TIME
0'11"07

➡ひとくちに絞め技といっても種類は多様。相手を固定して打撃を加える技もある

絞め技を外すには…


CHALLENGER
PIELLE
FightingCup
3.596
STAGE TIME
0'23"17

⬅絞め技を決めると同時に画面下段にゲージが表示される。このゲージをボタン連打で0にできれば、絞め技から解放されるぞ。ただし、攻撃側もボタン連打で技の効果を長引かせることができる

©1997 Genki Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd. 画面は開発中のものです。

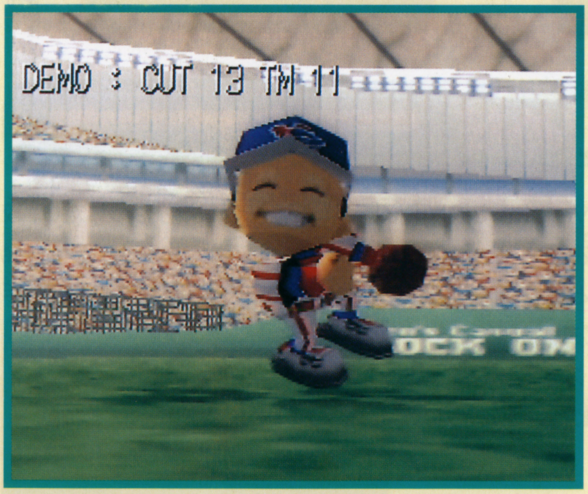
DEMO : CUT 21 TM 7

超空間ナイター プロ野球キング2

3Dスティックを上手く使った投打、ダイナミックにプレイを映すカメラ、コミカルなキャラが一生懸命走り回るあの『プロ野球キング』が帰ってくるぞ。様々な面で大きくパワーアップしたプロキン2を実況生中継で紹介しよう。

●発売元：イマジニア
●発売日：98年1月予定
●価　格：6980円
●容　量：96M+内蔵バックアップ
●ジャンル：スポーツ
●プレイ人数：1〜4人　●コントローラパック：対応

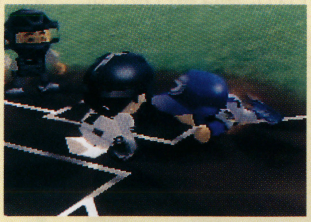
プロキンがパワーアップしてカムバック!!



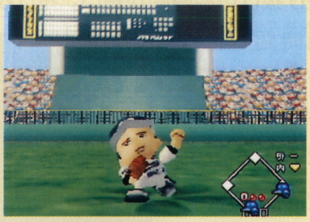
⬆ショート取ってダイビングスロー！顔は笑えるけど、プレイは本物みたいにすごいぞ

笑いと迫力がバージョンアップ

見てるだけでもなんだか楽しくなるプロキンの選手たち。だけどコミカルな選手たちが繰り広げるプレイは、ピッチング、バッティングどちらをとってもリアルで迫力あるものだったよね。そのプロキンがパワーアップして、来年早々にも発売されることが決まったぞ。前作に引き続いてキャラはコミカルな2頭身だけど、そのプレイはさらにリアルで迫真のプレイを見せてくれそうだ。注目の1本だぞ。



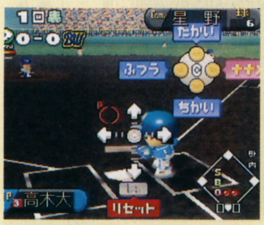
⬅ホームでのクロスプレイ！迫力あるシーンが見られる



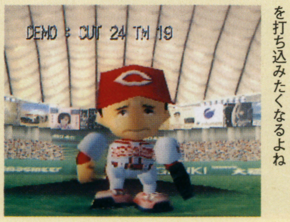
⬅投球モーションも本物そっくり！インコースにストレートを決めるぞ！

選手一人一人までブラッシュアップ

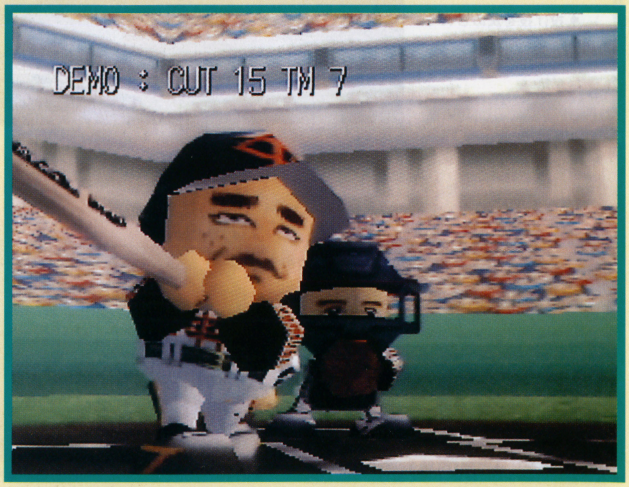
プロキンは選手から球場まで全てポリゴンで作られているのは、ご存知のとおり。プロキン2では、出場選手たちに、もういやっていうほど磨きをかけているぞ。選手一人一人の顔の細かい表情から体格、そのプレイモーションまで、本物の選手そっくりで、一人として同じ顔や動きの選手はいないんだ。ホントここまでやるとは、頭が下がります。イマジニアさん。



⬅ポリゴンだからできる視点変更。バッティングは4つの視点を選べるのだ



⬅球場の雰囲気もさらによくなってるぞ。東京ドームには外野の看板も見える。どでかい一発を打ち込みたくなるよね



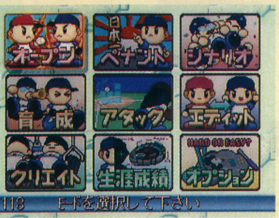
⬆キャラの顔を見てみて！雰囲気でてるよね。同じ顔の選手はひとりとしていないぞ

※画面は開発中のものです

©1997 Genki Co.,Ltd. ©1997 Imagineer Co.,Ltd.

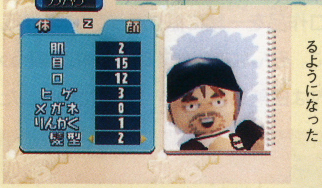
モードも増えてパワーアップ

右にあるのが、プロキン2のモード選択画面。ひと試合だけ楽しめる「オープン戦」、長丁場の「ペナント」といった野球ゲームの定番モードに、オリジナル選手を作れる「クリエイト」や、ホームラン競争、ストラックアウトといったミニゲームが楽しめる「アタック」など前作で好評だったモードに加え、今回新たに、「シナリオ」と「生涯成績」の2つのモードが加わっているぞ。てんこもりのモードで長く遊べるゲームになりそうだ。


オープン
日本一
ペナント
シナリオ
育成
アタック
エディット
HARD OR EASY?
クリエイト
生涯成績
オプション

118　モードを選択して下さい

➡生涯成績なんてのも注目だ。ゲームを始めた時からのプレイヤーのデータが反映するのだ

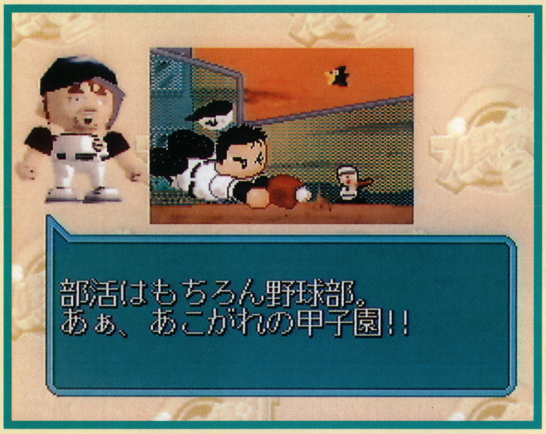


肌	2
目	15
口	12
ヒゲ	3
メガネ	0
りんかく	1
髪型	2

⬅1でもとっても楽しかったオリジナル選手づくり。顔ひとつとってもこんな細かく作れるようになった

田代専務のここに注目

プロキン2で大きく変わったところは、データの正確さです。選手個々のデータを重視してますので、シミュレーション性が強くなってるんですよ。打撃カーソルなんかは、選手によって大きさが違うだけでなく、コースによっても変化します。アウトコースはよく打つけど、インコースは苦手で、三振ばっかりの4番打者なんかもいます。よりリアルに感じるはずですよ。

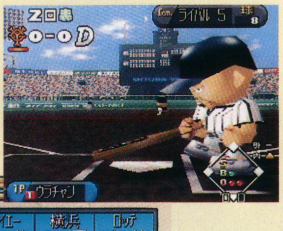


部活はもちろん野球部。
あぁ、あこがれの甲子園!!

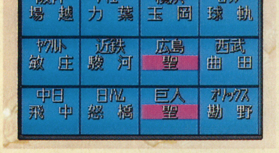
⬆選手育成は、高校時代から始まる。見事甲子園出場を勝ち取ることができるのか

高校球児からプロを目指すクリエイト

前作でも、オリジナル選手を作って、好きなチームに組み入れることができたけど、2では作ったオリジナル選手を高校生から育てていって、プロに入団させることができるみたい。高校球児あこがれの甲子園出場から、ドラフト会議といったイベントをクリアして、あこがれのプロチームで活躍させる。そんな楽しみなモードも用意されていて、ますます期待が膨らむプロキン2なんだ。


2回表
0-0
D
ライバル 5
球 8
1P 1 ウラチャン

➡ライバルたちに打ち勝って、夢の甲子園出場だ。さらにここで活躍すれば・・・



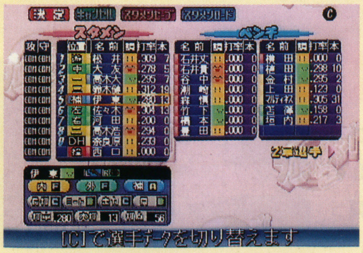
阪神 場　越	ダイエー 力　葉	横浜 玉　岡	ロッテ 球　軌
ヤクルト 敏　庄	近鉄 駿　河	広島 聖	西武 曲　田
中日 飛　中	日ハム 怒　橋	巨人 聖	オリックス 勘　野

⬅いい選手に育つとドラフト会議で名前が上がるぞ。だめならテスト生という手もあるかも

真に迫るデーターでリアルなプレイ!!

すごいパラメータ！

イチロー封じで名をはせ、プロ球団もそのデータを利用している頭脳集団が、今度のプロキンのパラメータを作っているんだって。コミカルだけど迫真にせまるプロキンの選手たち。そのプレイは、目がはなせないぞ。


決定
キャンセル
スタメンセーブ
スタメンロード
C
スタメン
ベンチ
2軍選手
内F
外F
捕A

攻	守		位置	名前	打率	本
COM	COM	1	遊	松井	.309	7
COM	COM	2	中	大友	.278	5
COM	COM	3	一	高木大	.295	7
COM	COM	4	三	鈴木健	.312	19
COM	COM	5	捕	伊東	.280	13
COM	COM	6	左	佐々木	.304	13
COM	COM	7	右	河田	.200	0
COM	COM	8	二	高木浩	.294	0
COM	COM	9	DH	奈良原	.239	0
COM	COM		投	西口	.000	0

名前	打率	本
石井丈	.000	0
石井貴	.000	0
谷中	.000	0
潮崎	.000	0
森慎	.000	0
竹下	.000	0
橋本	.000	0
豊田	.000	0

名前	打率	本
横田	.000	0
植田	.298	10
金村	.295	2
上田	.123	0
マルティネス	.305	31
苫篠	.158	0
垣内	.217	3

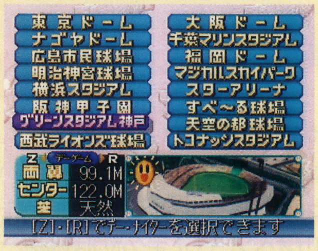
伊東　打率 .280　本打 13　打点 56

[C]で選手データを切り替えます

⬆ベンチ入り25人の他2軍選手までデータはばっちりだ。真に迫るプロキンなのだ

2では全球場が実名だ

プロキン2では、球場名も実名になったぞ。しかもこちらはかなりリアルなつくり。もやがかかる球場は、思わず深呼吸したくなるほどの開放感までただよわせてるから、こちらも注目してみよう。


東京ドーム
ナゴヤドーム
広島市民球場
明治神宮球場
横浜スタジアム
阪神甲子園
グリーンスタジアム神戸
西武ライオンズ球場
大阪ドーム
千葉マリンスタジアム
福岡ドーム
マジカルスカイパーク
スターアリーナ
すべ～る球場
天空の都球場
トコナッツスタジアム
Z
デーゲーム
R

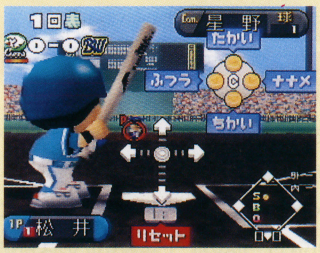
両翼　99.1M
センター　122.0M
芝　天然

[Z]・[R]でデー・ナイターを選択できます

⬆球場はすべて実名。前作でとても面白かったオリジナル球場には3つの新球場もあるぞ

カーソルの大きさまで変わる作り込み！

真に迫る選手パラメータ。それが目に見える形でわかるのが、バッティングのカーソル。例えば内角球を苦手とするバッターのカーソルは、外角から、内角になるほど小さくなっていって、空振りしやすくなるように作られているのだ。本物に肉迫した作りはファンならとっても嬉しいかぎり。もしかしてピッチングにもこんな作り込みがあったらすごいよね。


1回表
0-0
Con.
星野
球 1
たかい
ふつう
C
ナナメ
ちかい
1P 1 松井
リセット

⬆その選手が得意なコースだと打撃カーソルが大きくなるのだ。この選手はインハイが苦手？

応援よろしく！
GIANTS

©1997 Genki Co.,Ltd. ©1997 Imaginneer Co.,Ltd.　(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム　東京ドーム公認　IBS-BIS　プロ野球公式記録使用

祝!!
ビストログランプリ
開催!!

ビストロでロクヨン

Bistro de 64

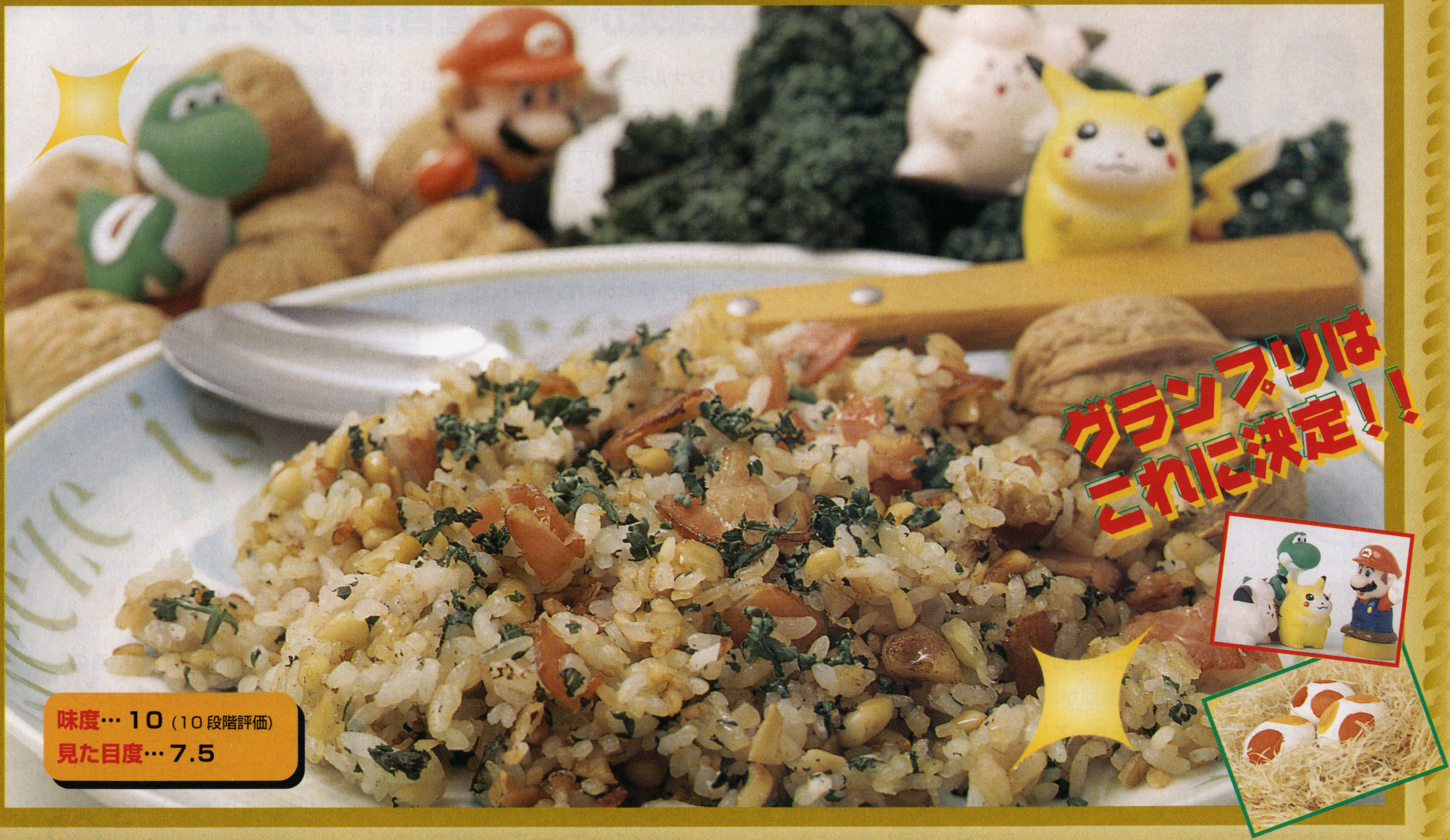
※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

そう、あんなことや
こんなこともあったね…

～ロクヨン亭へようこそ～

ビストロ連載も気がつけば１年が過ぎていた。作った作品もかなりの数に。創刊から読んでいた人も、今月から読んでいる人にも分かりやす～くこれまでのビストロ作品を一緒に振り返ってみましょう。というわけで、これまでの作品からビストログランプリを決定することに。そんなこんなで晩秋は枯葉舞うメランコリックな午後、外の気温とはうらはらにロクヨンドリーム会議室内は白熱! 燃えたぎっていたのだった……。

97年８月号掲載のグランプリ受賞作品　チャーハンDE木の実



味度…10（10段階評価）
見た目度…7.5

そして、お祝いの言葉も寄せられた!! ゴーン…

審査員はロクヨンドリームスタッフだ。左から料理記者歴1年の岸あちゃこ他

「おめでとうございます。そしてほとんど食べさせてくれなくてありがとうございます」ちづる「おなかすいた～」ワタル「俺の企画が…。見た目にこだわった料理を作って明るい家庭を作ってください」マッシー「１度でいいからくわせ」ケイ少佐「おめっとさ～ん」もっちー「真っ先につぶれそうなのに１年続いたのは奇跡だ」サオヘン。そしてキクボウは休みだった。

あまりにも白熱した審査会では倒れた者もいた

ビストロ記念館

芸術作品。そう、まるで絵画のように陳列されたビストロのメニューたち…味がわからないのがこれまた憎い。（美味しいってば）

キノピオたちの森のマリネ

1996年12月号掲載。記念すべき第1回。見た目はまずそうだったが味は良かった。デザートはマシュマロテレサのアイスクリーム。

クリボーのくりくり茶碗蒸し

1997年1月号掲載。クリボーにノコノコも登場したよん。味はイケてた！ グランプリ候補でもあった作品。栄養満点でオススメだ。

クリスマスアタ～ック!deチョコマウンテンケーキ

1997年2月号掲載。ブレイクした感のある作品。内外でかなり好評だったのにグランプリにもれた。クリスマスの雰囲気が出てるよね。

つるるんっ。カービイの白玉アズキ

1997年3月号掲載。もちの色を梅肉でピンクにしてカービイっぽく仕上げた作品。お正月ムードにかこつけたが何故か不評だった。

春野菜のクッパエリア♪

97年4月号掲載。味も見た目もコーディネイトもばっちりだった。クッパとパエリアをかけた作品。ビストロの方向が見えた頃。

64 DREAM
Spring

ロクヨン☆クッキー

97年5月号掲載。コントローラをクッキーにしてみたよ。手間暇かかった大作だった。評判も良し。3Dスティックが妙だった。

デ～リシャス！プリン

97年6月号掲載。ジョゼットがプリン大好き娘だったので。ワタル副編が熱望した作品。しかし見返りなし。すごく苦労した作品。

爆!! たこ焼き

97年7月号掲載。ボンバーマンって食べ物に例えるとたこ焼きっぽいね…ってことで。いろんな具を入れてみた。パーティ向きな食べ物だ。

フォックスのリングドーナツ

ゲームの中で登場するリングがドーナツに見えるって読者のリクエストから。確かにドーナツに見えたよね。ドーナツはリングでしょ、やっぱ。

トロピカル！ゼリーでポケモン

97年10月号掲載。ピカチュウをゼリーに閉じこめてモンスターボールにしたってわけ。しかしグランプリ予想が見事に外れちゃった。

ロクヨンドリームケーキ

97年11月号掲載。本誌1周年を記念してのバースデーケーキだ。ロクヨンドリームのロゴを生クリームで描くのは苦労しましたよ。

マリオでおにぎり

97年12月号掲載。秋の行楽を意識して基本中の基本のおにぎりだ。マリオの顔まで作ったのに手抜きの声多し。なんでやねーん。

●なぜチャーハンが受賞したのか?●

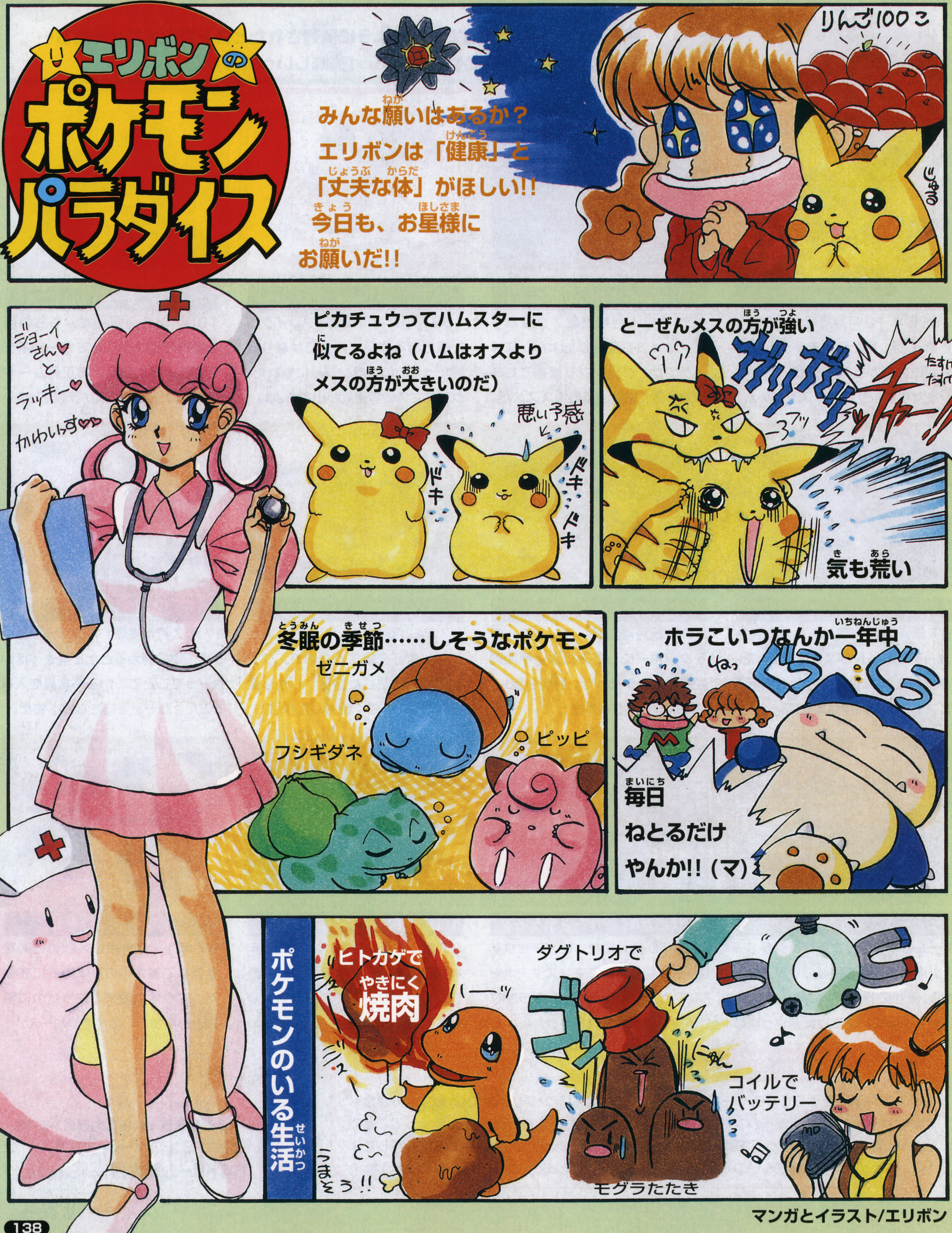
ふくもちの予想をうらぎりチャーハンや茶碗蒸しなどがグランプリ候補に。みんな自分が食べたいだけなんじゃ…。チャーハンはゲームのやりすぎで視力が落ちるとか、目が乾くってことで目にいい木の実などを使って栄養学的にやったので評価はあったけど、別の意味で受賞したようだ。カメラマンの加藤さんいつもありがとうございます。そしていつまで続くんでしょうね。

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理、食べたい料理を大募集!!

あて先
〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部 ビストロ係までね。

撮影・協力　加藤昌人

エリボンのポケモンパラダイス

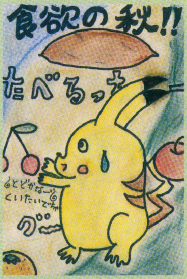

みんな願いはあるか？
エリボンは「健康」と「丈夫な体」がほしい!!
今日も、お星様にお願いだ!!
りんご100こ
じゅる
ジョーイさんとラッキー♡
かわいいっす♡♡
ピカチュウってハムスターに似てるよね（ハムはオスよりメスの方が大きいのだ）
悪い予感
ドキドキ
ドキドキ
とーぜんメスの方が強い
ガリガリガッチャー!!
ブッ
たすけて! たすけて!
気も荒い
冬眠の季節……しそうなポケモン
ゼニガメ
フシギダネ
ピッピ
ホラこいつなんか一年中
ねっ
ぐうぐう
毎日ねとるだけやんか!!（マ）
ポケモンのいる生活
ヒトカゲで焼肉
ハーッ
ジュ〜
うまそう!!
ダグトリオでモグラたたき
ゴン
にゅ〜ん
コイルでバッテリー

マンガとイラスト/エリボン

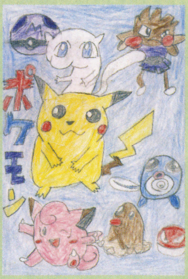
イラストポケモン発見

ジュニアの部

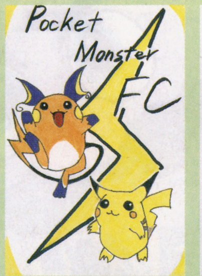
12歳までの読者はジュニアの部で紹介するよ


食欲の秋!!
たべるっ
とどかな～い くいたいでちゅ
グ～

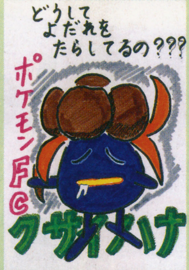
↑（静岡県／渡辺恭子）



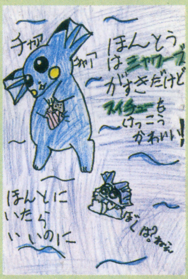
↑（富山県／深山勇太）


Pocket Monster FC

↑（千葉県／石井亮介）

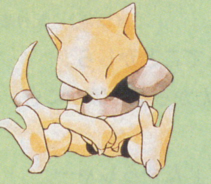

どうしてよだれをたらしてるの???
ポケモンFC
クサイハナ

↑（東京都／梶田元）

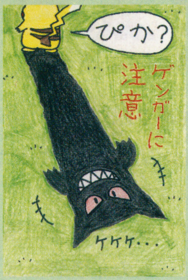

チュア
ほんとうはニャワーズがすきだけどスイチューもけっこうかわいい!
ほんとにいたらいいのに
ぼくは?

↑（三重県／べべらぱ）

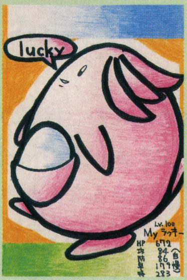
ヤングの部



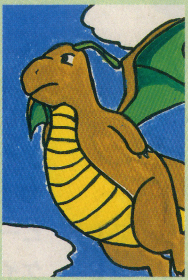
19歳までのヤングはこちらで紹介だ


ぴか?
ゲンガーに注意
ケケケ…

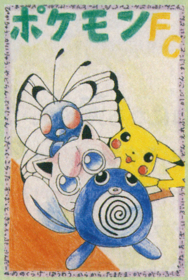
↑（新潟県／ウルトラQ）



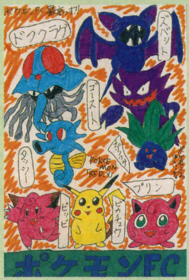
↑（兵庫県／門馬諒）



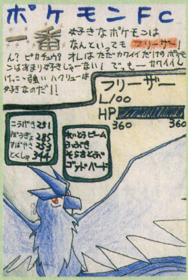
↑（奈良県／梅迫謙太）



↑（千葉県／フォックス）


ドククラゲ
ズバット
ゴースト
プリン
ポケモンFC

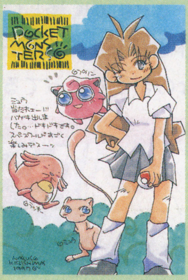
↑（栃木県／ドククラゲ組長）


ポケモンFC
一番
好きなポケモンはなんといってもフリーザー
フリーザー
L/100
HP 360 360

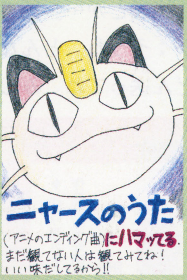
↑（新潟県／ポケモンマニア）

アダルトの部

20歳以上はアダルトでっす。早い？

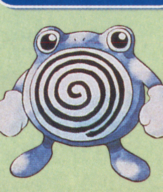

POCKET MONSTER

↑（東京都／きりしま成子）

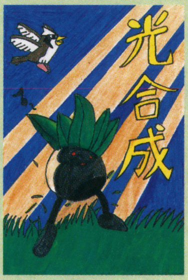

ニャースのうた
（アニメのエンディング曲）にハマッてる。
まだ観てない人は観てみてね！いい味だしてるから!!

↑（兵庫県／青嵐）

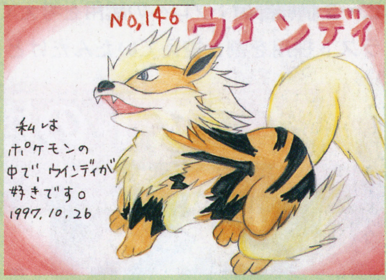
こだわりの部



こだわりイラストはこちらで



↑（香川県／西竹健一）

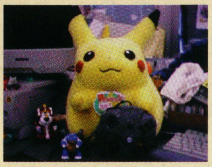

No.146 ウインディ
私はポケモンの中で、ウインディが好きです。
1997.10.26

↑（岡山県／まいろ）

ポケモングッズがやってきた

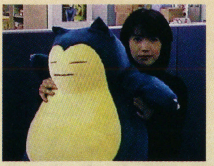
ポケモングッズ花盛り。自腹で購入する担当マッシーの新作グッズ紹介だ。でもカビゴンはトミーさんからお借りしたのでした。

1／1実物大ピカチュウ



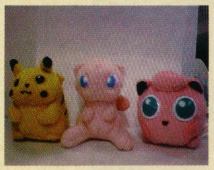
←トミー／6800円。大きさも重さもいい感じのピカチュウです。上から見るととってもグ

特大ぬいぐるみカビゴン



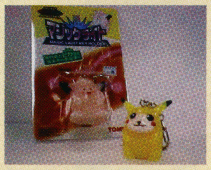
←トミー／19800円。イヤ、マジでかいっす。ふくもちと記念撮影してみました

ポケモンフレンズ



←バンダイ／300円。この値段でラムネとぬいぐるみ付きなんだ。現在5種類あるぞ

マジックライト

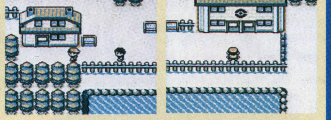


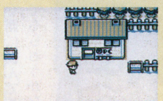
←トミー／600円。ゆれると光るピカチュウとピッピだ。携帯につけるといいかもね

『ポケモン金、銀』最新画面だ!!

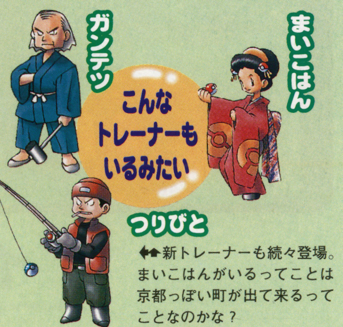
フィールドの画面だぞ

スペースワールドでも出展される『ポケモン金、銀』の最新ゲーム画面が届いたので紹介するね。今回は町などのフィールド画面をみせちゃうぞ。





←↑町の作りは前作に似ているよね。でも左の写真では「PC」って書いてある見慣れない建物があるんだけど、これは一体なんの建物なんだろう?

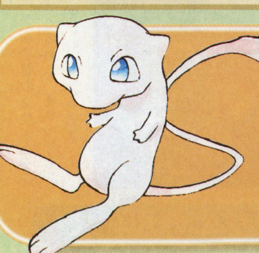

ガンテツ
まいこはん
こんなトレーナーもいるみたい
つりびと

←↑新トレーナーも続々登場。まいこはんがいるってことは京都っぽい町が出て来るってことなのかな？

おハガキはこちらへ

お待たせの採用プレゼントは特製缶バッチに決定!! 今は下絵を起こしている段階だからみんなに見せられるのはもう少しさきかな？

〒102
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム『ポケパラ』まで

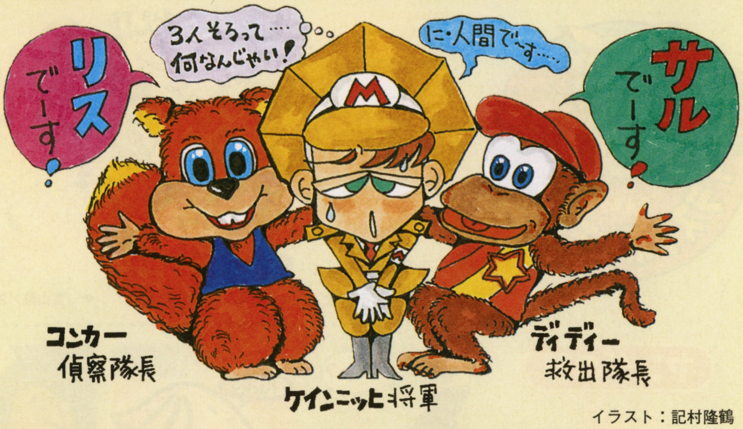


11月22日23日は幕張に行こう！！

明日から始まるNintendoスペースワールド'97で待望の『ポケモン金、銀』を実際にさわって遊ぶことができるんだ。また、ミュウの応募に当たった人はミュウもゲットすることができるぞ。入場は無料なので、行けるみんなは幕張にれっつらごー!! もちろん64ドリーム編集部一同も行くのだ。

©Nintendo/Creatures/Game Freak

それいけ！マリオ親衛隊


リスでーす！
3人そろって…何なんじゃい！
に…人間で〜す…
サルでーす！
コンカー
偵察隊長
ケインニッヒ将軍
ディディー
救出隊長

イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：このコーナーからプロになる人がついにでたね。コーナー1周年を前にしてうれしいニュースですなぁ。

マリオ隊長：えっ、そうなんですか？いったい誰ですか!?

ケイン：8月号の4コマの部屋とかゼルダファンクラブとかにイラストを送ってくれていた中植茂久さん。今回から彼の作品が64ドリームをにぎわしてくれることになったのだ。

ピーチ情報部員：プロへの起用を考えていたから、このコーナーでのイラスト採用を割と控えていたんだけど、いいイラストをたくさん送ってくれたもんね。将軍のおめがねにかなったってことかしら。

ケイン：まぁ、サオヘン酋長のお墨付きがあったからな。ほかにも、杉岡ヒロユキさんなんかオレは好きだなぁ。

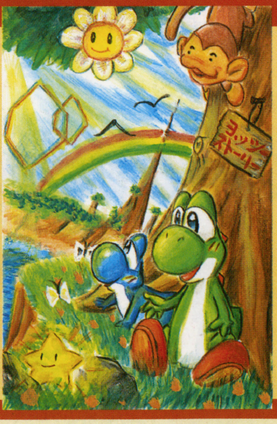
ピーチ：もしかして自称ドリームの「エロ描き」だからじゃ…

ケイン：それにしてもドリームのイラストはレベルが高いなぁ。

マリオ：絵が上手い、っていうのも大切だけど、イラストのアイデアとか、構成とか…。見ていてとにかく楽しいなぁ。

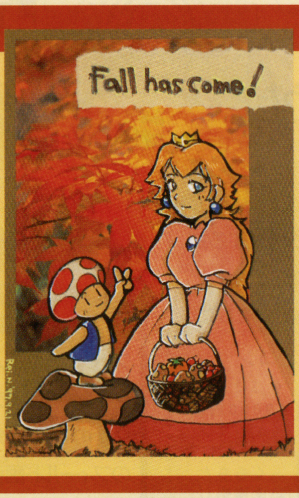
ピーチ：そうね。どんな作品が来るのか毎日楽しみだわ。これからもどんどん送ってね。みんなのお便りまってるわ。

イラストの殿堂



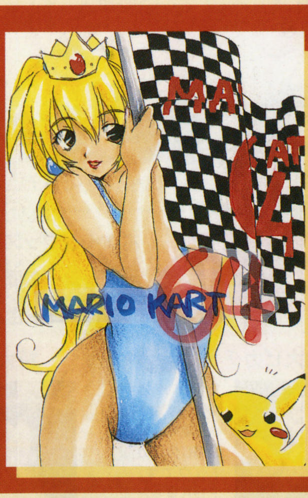
奈良県／山村彩世理さん

◆あだ名がマリオの山村さん。楽しみにしていた『ヨッシーストーリー』もいよいよ発売だね。ヨッシーのかわいらしさが上手くでています


Fall has come!

岐阜県／風野鈴等さん

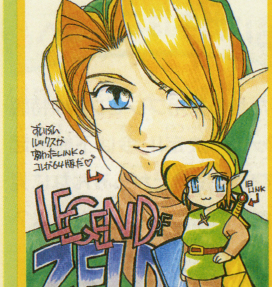
◆切り張りをやらせたら親衛隊ナンバーワンの鈴等さんの作品。季節感がただよっていていいよね


MARIO KART 64

滋賀県／杉岡ヒロユキさん

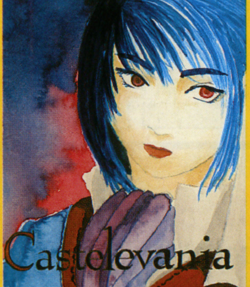
◆64ドリームのエロ描き女、杉岡さん。これからもエロを追求した作品を期待。エロじゃないって!?

イラストエルテイルミュージアム


ずいぶん ルックスが 変わったLINK。コレが64版だ♡
旧LINK
LEGEND OF ZELDA

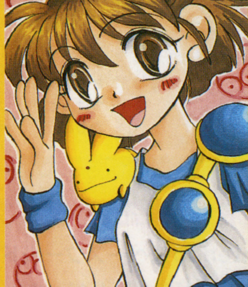
◆（大阪府／みゆきのお母さん）そうだね。旧リンクとは髪型が違うよね。中性的な魅力に磨きがかかったってかんじかな

新旧リンク


Castlevania

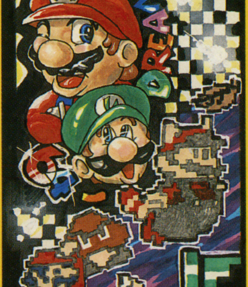
◆（三重県／SEALさん）鈴鹿サーキットのすぐ側に住んでるとか。F1観戦の時には泊まらせてもらおうかな。って予定ないけど…

ヴァンパイア



◆（東京都／まるこさん）家族で『ぷよぷよ』にハマっているとか。誰にでも楽しめるゲームっていいよね。家族の交流にもなるし

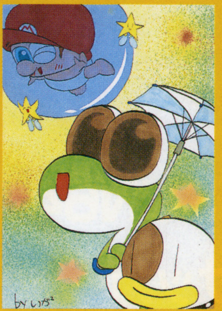
アルル&カーくん



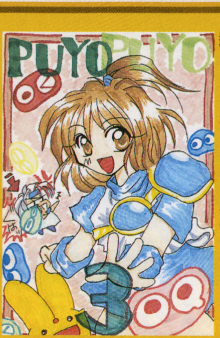
◆（山口県／宝田徳一さん）昔のマリオって、今見るとなんだか泣けてくるねぇ。それってもしかして歳をとった証拠!?　いいイラストです

マリオの思いで

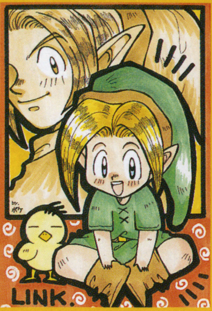
イラスト雑居ビル



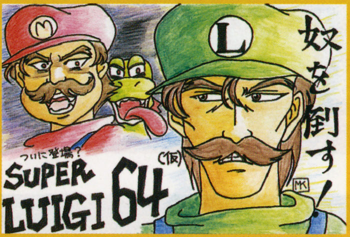
◆（千葉県／いが2）オレの希望としては64版にも赤ちゃんマリオがでてほしかったな。バカ犬は登場するけどね



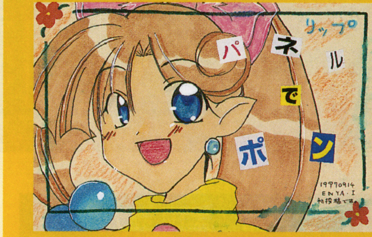
◆（神奈川県／暁弥生さん）9／3で14歳になったとか。おめでとう。これからも投稿よろしくね。まってるぞい



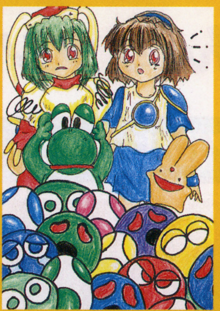
◆（大阪府／ポケチュウさん）こどもりんくとおとなリンク。どっちのリンクもいいね。人気が高いのはどっちかな


奴を倒す!
ついに登場?
SUPER LUIGI 64（仮）
MK

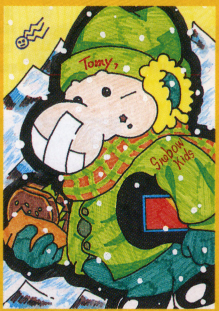
◆（神奈川県／海道まわるさん）別に戦わなくたっていいんですけど…。なかのいい兄弟のはずだし。おもろいけどね


リップ
パネルでポン
19970914
ENYA・I
初投稿です。

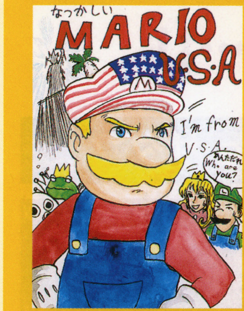
◆（岐阜県／犬蘭炎矢さん）パネポンも人気高いよね。任天堂のパズルゲームも64に登場して欲しいな。ピクロスとか



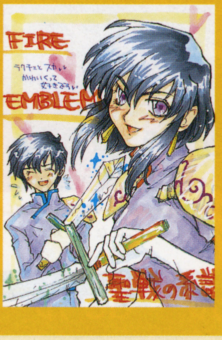
◆（福岡県／中ちゃん）やっぱり混乱したか。みんな似てるから…。ヨッシーのタマゴまでまじっちゃってるしぃ


Tomy
Snobow Kids

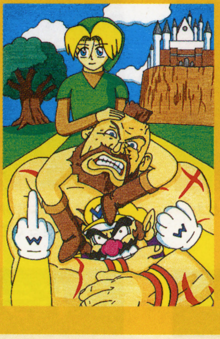
◆（宮城県／復活七味唐辛子さん）鼻がでっかいスノボキッズのキャラクター。マリカタイプのスノボゲームだよ


なつかしい
MARIO U.S.A
I'm from U.S.A.
あんただれ
Who are you?

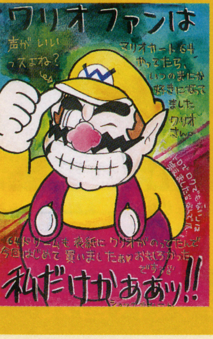
◆（大阪府／大神晃さん）日本での元ゲームは『夢工場どきどきパニック』で、そのアメリカ版。ピーチも使えて面白い


FIRE EMBLEM
ラケチェとスカレ かわいくって 好きです
聖戦の系譜

◆（東京都／MELTEさん）オレの友達に、FEがでたら64を買うっていうチリ国籍の留学生が。それぐらいファンが多いね

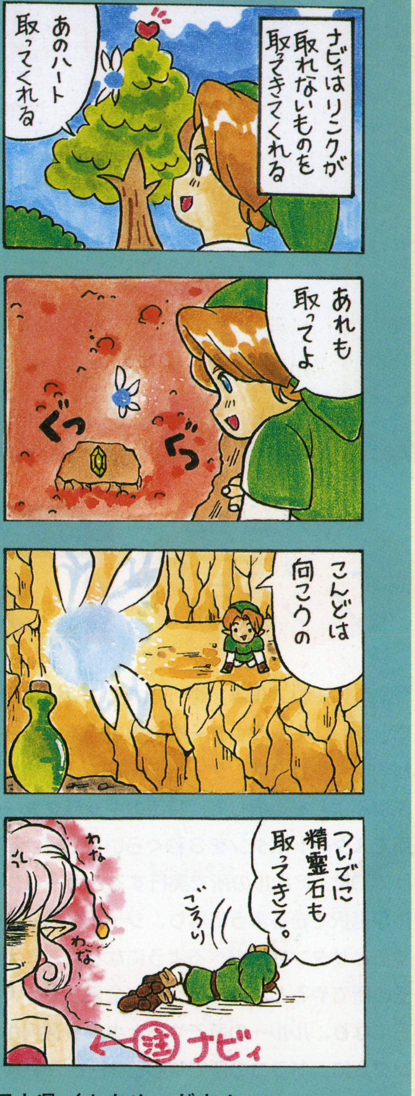


◆（愛知県／NESさん）『ストリートファイターvsスーパーマリオ』。いいねぇ、やりたいよ。ザンギ対ボムキングとか


ワリオファンは
声がいいっスよね?
マリオカート64やってたら、いつのまにか好きになってました ワリオさん
64ドリームも表紙にワリオがのってたんで今回はじめて買いました♥おもしろかった
私だけかぁあっ!!

◆（兵庫県／うんこ大王さん）いやいや、ワリオファンは結構いるとおもうぞ。それにしてもきったねーペンネームじゃの

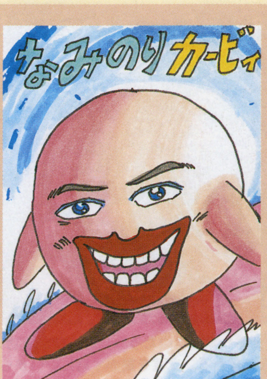
4コマの部屋


ナビィはリンクが取れないものを取ってきてくれる
あのハート取ってくれる
あれも取ってよ
ぐっ
ぐっ
こんどは向こうの
ついでに精霊石も取ってきて。
わな
わな
ごろり
←注 ナビィ

岡山県／まあめいどさん

まあめいどさんは4コマの部屋2度目の採用。面白いゼルダネタがいいね。余談だけど、原稿を送るときは横：縦=1：3ならサイズは大きくてもOK。上下左右の余白を大めにとるといいです

キレてるおかた


なみのりカービィ
1997 ともちん

◆（東京都／ともちん）うげげっ、波にのってるよ。かなり濃い顔のカービィが…。こんな奴にだきゃー飲み込まれたくねぇッス。この口が…。いやぁぁぁぁぁぁ

•今月の階級特進者•

◆一等兵昇格
岡山県／まあめいどさん

◆一等兵昇格候補
大阪府／ローラさん
大阪府／ばななさん
岡山県／玲亜さん

◆二等兵昇格(ドリーム特製レターセット)
宮城県／復活七味唐辛子さん

◆二等兵昇格候補
岡山県／玲亜さん
大阪府／ポケチュウさん
大阪府／みゆきのお母さん
愛知県／NESさん

◆正隊員昇格(No.&写真入り隊員証)
神奈川県／暁弥生さん
東京都／MELTEさん
千葉県／いが2

◆準隊員入隊(特製キーホルダー授与)
初採用者全員

おたより募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。締切は月末。

……あて先……

〒102　東京都千代田区九段南 1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

はみだし親衛隊

当コーナーの1周年である2月号で特大イラストを掲載します。みんなの自信作を送って下さい。採用者は3階級特進です。サイズ、形態、テーマは不問。「しんえいたい特大係」まで。11月20日必着

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

『ぷよぷよSUN64』の隠しキャラや『実況ワールドサッカー3』の隠し選手などなど

大人気ソフトがずらっと勢揃い。応募ハガキ数ナンバーワンは『ぷよぷよ』でした。
次号は、64ドリテクの集大成「ドリテクの宮殿別冊"金"バージョン」だぞ。

大夢

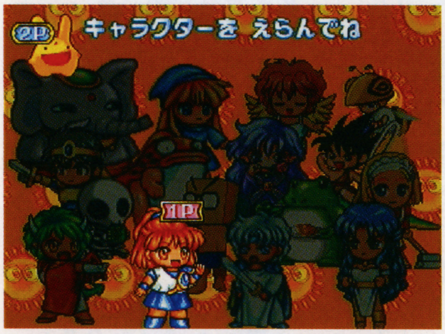
ぷよぷよSUN64

山梨県／太田 亮介さん

カーくん、サタン様、ぞう大魔王が…!!

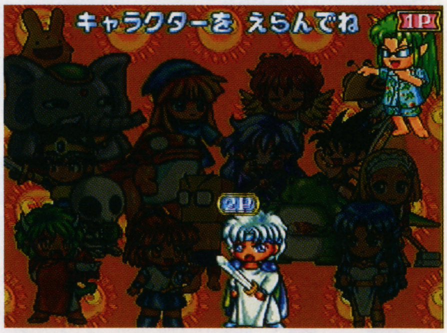
『ぷよぷよSUN64』の「ふたりでぷよぷよ」で、新しいキャラクターを選択できるドリテクが判明。やり方は、ゲームモードの「ふたりでぷよぷよ」を選択して、特定のキャラクターの所でスタートボタンを3秒ぐらい押し続けるだけでOK。アルルの所で実行するとカーバンクルが選択できるようになり、ジェゾの所で実行するとサタン様が選べるようになる。ぞう大魔王の所でやると、キャラクター全員がぞう大魔王になり、ルルーの所でやるとキャラ選択がランダムに。ドラコの所でやると1Pと2Pが入れ替わるのだ。

アルル de カーくん


2P
キャラクターを えらんでね
1P

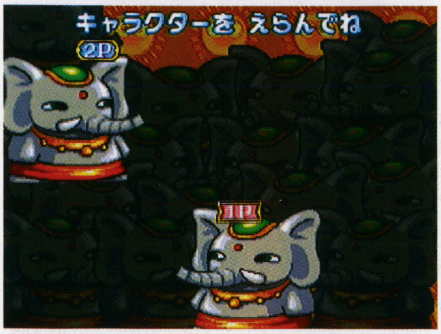
◆コンパイルのイメージキャラと化しているカーくんことカーバンクルが使えるようになる。かわいいねぇ

ジェゾ de サタン


キャラクターを えらんでね
1P
2P

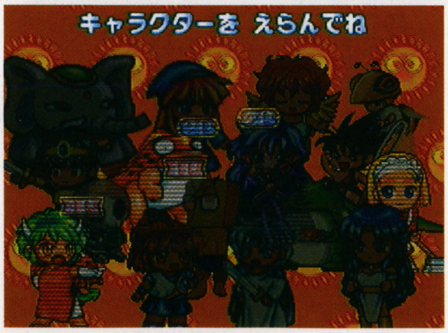
◆『ぷよぷよSUN64』のラスボス、サタン様。名前とはうらはらに、明るくて3枚目の男だったりするんだな

ぞう大魔王 de ぜんぶ


キャラクターを えらんでね
2P
1P

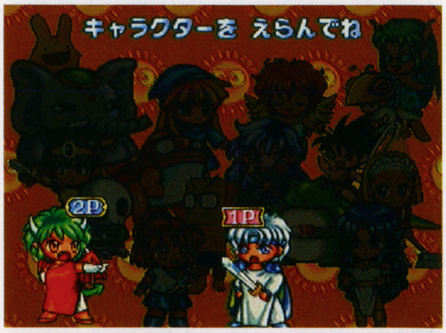
◆これはちょっと恐いんじゃないの!? ぞう大魔王がこれだけいるとすき間が全然なくなっちゃう。満員電車状態です

ルルー de ルーレット


キャラクターを えらんでね

◆写真ではわかりにくいかもしれないけど、ルーレットのようにくるくると選択キャラが入れ替わってランダムになる

ドラコ de 入れ替え


キャラクターを えらんでね
2P
1P

◆写真だと全然わかんないだろうけど、技が成功したとたん1Pと2Pが入れ替わる。友達を驚かす時にいいかも

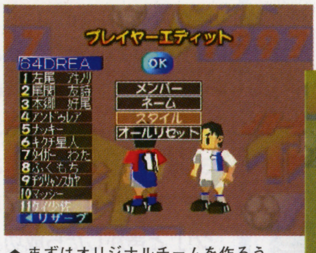
大夢

Jリーグイレブンビート1997

大阪府／木村 伸治さん

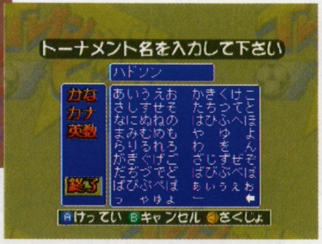
ホワイトスタジアム&世界大会!!

雪上の試合が楽しめるホワイトスタジアム。オリジナルチームを制作してからトーナメントを選び、トーナメント名を「ハドソン」にして試合をすると登場。そのトーナメントに勝つと他のモードでも選択可能に。世界の強豪と戦う世界大会は、Jリーグモードで優勝し、日本代表が選択できるようになったら、トーナメントで「ワールド」と入力すればOK。


プレイヤーエディット
64DREA
1 左尾 丹羽
2 尾関 友説
3 本郷 好尾
4 アンドゥレア
5 ナッキー
6 キクチ星人
7 タイガー わた
8 ふくもち
9 チリソンスカヤ
10 マッシー
11 ケイ少佐
◀リザーブ
OK
メンバー
ネーム
スタイル
オールリセット

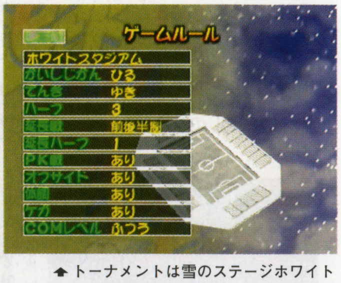
まずはオリジナルチームを作ろう。コントローラパックを忘れずに

メニューからトーナメントモードを選択。名前を「ハドソン」にする


トーナメント名を入力して下さい

ハドソン

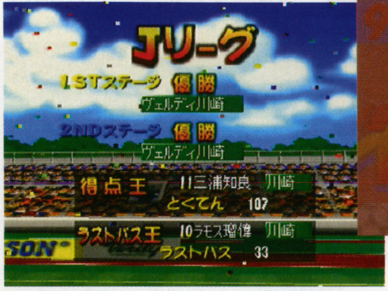
かな
カナ
英数
終了
あいうえお かきくけこ
さしすせそ たちつてと
なにぬねの はひふへほ
まみむめも や ゆ よ
らりるれろ わ を ん
がぎぐげご ざじずぜぞ
だぢづでど ばびぶべぼ
ぱぴぷぺぽ ぁぃぅぇぉ
っ ゃゅょ ー
Ⓐけってい Ⓑキャンセル さくじょ


ゲームルール

ホワイトスタジアム
かいしじかん ひる
てんき ゆき
ハーフ 3
延長戦 前後半制
延長ハーフ 1
PK戦 あり
オフサイド あり
退場 あり
ケガ あり
COMレベル ふつう

トーナメントは雪のステージホワイトスタジアム。雪上のサッカーができる

まずはJリーグモードで、優勝しよう。コンピュータのレベルは何でもいいぞ

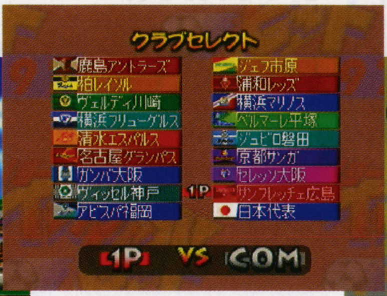

Jリーグ

1STステージ 優勝 ヴェルディ川崎

2NDステージ 優勝 ヴェルディ川崎

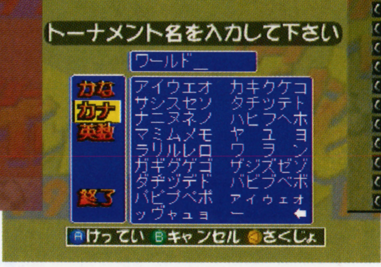
得点王 11三浦知良 川崎 とくてん 107

ラストパス王 10ラモス瑠偉 川崎 ラストパス 33


クラブセレクト
鹿島アントラーズ
柏レイソル
ヴェルディ川崎
横浜フリューゲルス
清水エスパルス
名古屋グランパス
ガンバ大阪
ヴィッセル神戸
アビスパ福岡
ジェフ市原
浦和レッズ
横浜マリノス
ベルマーレ平塚
ジュビロ磐田
京都サンガ
セレッソ大阪
サンフレッチェ広島
日本代表
1P
1P VS COM

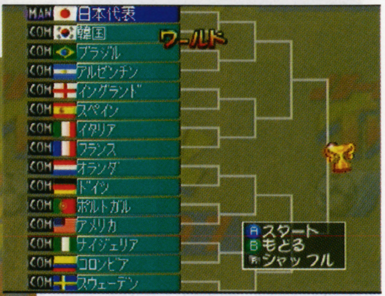
優勝すると日本代表が選択できるようになる

トーナメントモードでトーナメント名を「ワールド」にすると……


トーナメント名を入力して下さい

ワールド_

かな
カナ
英数
終了
アイウエオ カキクケコ
サシスセソ タチツテト
ナニヌネノ ハヒフヘホ
マミムメモ ヤ ユ ヨ
ラリルレロ ワ ヲ ン
ガギグゲゴ ザジズゼゾ
ダヂヅデド バビブベボ
パピプペポ ァィゥェォ
ッヴャュョ ー
Ⓐけってい Ⓑキャンセル さくじょ


ワールド
MAN 日本代表
COM 韓国
COM ブラジル
COM アルゼンチン
COM イングランド
COM スペイン
COM イタリア
COM フランス
COM オランダ
COM ドイツ
COM ポルトガル
COM アメリカ
COM ナイジェリア
COM コロンビア
COM スウェーデン
Ⓐスタート
Ⓑもどる
シャッフル

なんと世界大会が始まるのだ!! 世界の強豪相手に優勝できるかな?

大夢

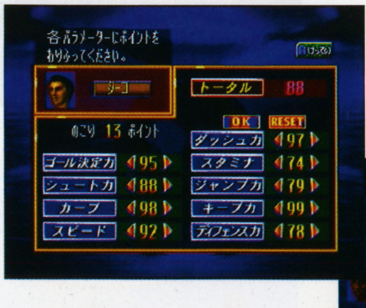
実況 ワールドサッカー3

滋賀県／イエローカードさん

隠し選手17人一挙大公開!!

名前	ポジション	顔（ページ数、場所）	初期トータル
□□ジーコ□□□	MF	7/9、上段左から1番目	88
リトバルスキー□	FW/MF	2/9、下段左から3番目	85
□スキラッチ□□	FW	1/9、下段左から3番目	79
□□カレカ□□□	FW	4/9、下段左から2番目	84
□ブッフバルト□	DF/MF	4/9、上段左から3番目	86
□ビスマルク□□	MF	3/9、上段左から2番目	79
□ジルマール□□	GK	2/9、下段左から4番目	78
□エジウソン□□	FW	9/9、下段左から2番目	78
ベッケンバウアー	DF/MF	2/9、上段左から4番目	92
□□リネカー□□	MF	2/9、下段左から2番目	83
□□クライフ□□	FW/MF	2/9、上段左から2番目	91
□□ウェア□□□	FW	9/9、下段左から2番目	87
□アルシンド□□	FW/MF	4/9、下段左から3番目	79
□□ペ□□レ□□	FW	9/9、下段左から1番目	90
ジョルジーニョ□	DF/MF	7/9、上段左から1番目	81
D・マラドーナ□	FW/MF	7/9、下段左から1番目	90
□□ジーニョ□□	MF	7/9、上段左から1番目	84

オプションの選手作成で、「ポジション・名前・顔」を左の表のように入力すると、高い確率で高能力の選手ができあがるのだ。しかもそれぞれが実在の名選手たち。ぜひとも自分のチームに加えたいよね。左の表を見て気に入った選手を作ろう。ただし、必ず1回で成功するとは限らないので、できないときは2、3回ためしてみるといいぞ。


各パラメーターにポイントをわりふってください。

ジーコ

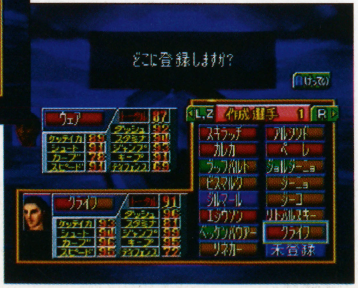
トータル 88

のこり 13 ポイント

ゴール決定力 95
シュート力 88
カーブ 98
スピード 92
ダッシュ力 97
スタミナ 74
ジャンプ力 79
キープ力 99
ディフェンス力 78

Ⓐけってい
OK
RESET

高能力な選手の特徴は、のこりポイントを振り分ける前の初期値のトータルポイントが高いこと。そのかわり残りポイントが少ない設定になっている。ちなみに左の表の□は「1文字空き」なので注意


どこに登録しますか?

Ⓐけってい
L,Z 作成選手 1 R
スキラッチ
カレカ
ブッフバルト
ビスマルク
ジルマール
エジウソン
ベッケンバウアー
リネカー
アルシンド
ペ レ
ジョルジーニョ
ジーニョ
ジーコ
リトバルスキー
クライフ
未登録
ウェア
クライフ
トータル

今回紹介した選手は全部で17人。作成した選手はコントローラパックにセーブしておこう。このドリテクは、入力が合っていても1回で成功するとは限らない。何度か試せば必ず成功するはず

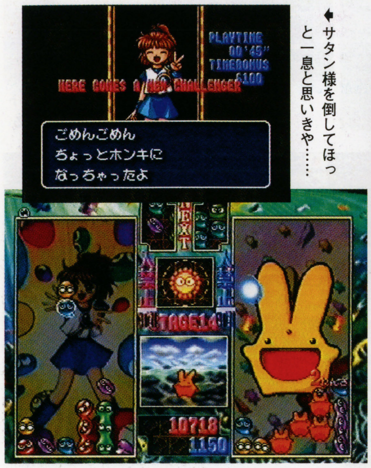
©1997HUDSON SOFT ©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED

中夢

ぷよぷよSUN64 兵庫県／野村 雅司さん

カーバンクルと決戦！

『ぷよぷよSUN64』の真のラスボスはカーくんだった!? 実は、「ひとりでぷよぷよ」である条件を満たし、ラスボスのサタン様に勝利すると、対戦の挑戦者としてカーバンクルが乱入して来るんだ。その条件とは…、ふつうレベルのアルルならコンティニュー20回以上でサタン様を倒すこと、むずいレベルのジェゾならノーコンティニューでサタン様を倒すことだ。

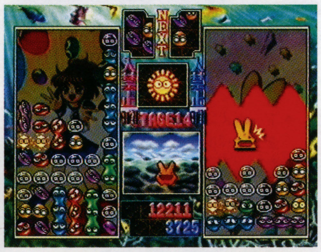

PLAYTIME
00'45"
TIMEBONUS
6100
HERE COMES A NEW CHALLENGER
NEXT
TAGE14
10718
1150

ごめんごめん
ちょっとホンキに
なっちゃったよ

←サタン様を倒してほっと一息と思いきや……

↑カーくんに負けても、エンディングは見られるので安心しよう

↓カーくんとの対戦はコンティニューできません。勝っても負けても1回きり


NEXT
TAGE14
12211
3725

●対戦条件●

「アルル」
コンティニュー20回以上

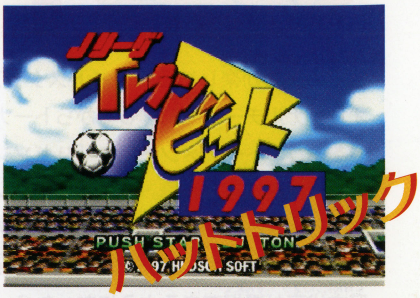
「ジェゾ」
ノーコンティニュー

中夢

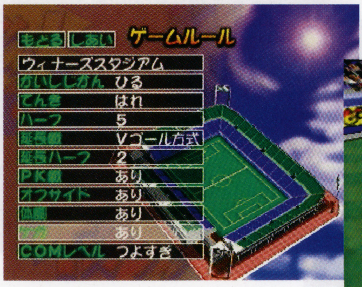
Jリーグイレブンビート1997 大阪府／エビエビスンさん

コンピュータのレベルアップ

普通コンピュータのレベルには「よわい」「ふつう」「つよい」の3つしかないけど、メインタイトル画面で、「Cボタンユニットの上を4回、右を6回、下を2回、左を2回押してみよう。「ハットトリック!」と声がしたら成功。コンピュータのレベルに「つよすぎ」が増えているぞ。


Jリーグ
イレブンビート
1997
PUSH START BUTTON
©1997 HUDSON SOFT
ハットトリック

Cボタンユニット
上4回 右6回 下2回 左2回


もどる
しあい
ゲームルール

ウィナーズスタジアム
かいしじかん ひる
てんき はれ
ハーフ 5
延長戦 Vゴール方式
延長ハーフ 2
PK戦 あり
オフサイド あり
[illegible] あり
[illegible] あり
COMレベル つよすぎ

↑普段なら3段階しかないはずのCOMレベルに「つよすぎ」が登場

↓確かに強い。特にディフェンスが堅くなっているし、チャンスは逃さないぞ

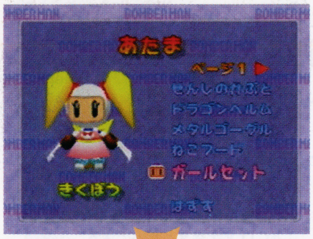
9松原良香 → 10マスロバル
JEF UNITED
2
0

中夢

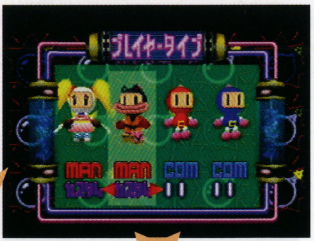
爆ボンバーマン 秋田県／ぼんばーさん

勝利の言葉が変わる

まずはカスタムしよう。パーツごとに同じところにあるものを組み合わせるのだ。そのカスタムボンバーマンでバトルを勝利すると、カスタムにあった独特の勝利の声を上げるのだ。10ある全ての声を聞いてみよう。


BOMBERMAN
あたま
ページ1
でんしのわふと
ドラゴンヘルム
メタルゴーグル
ねこフード
ガールセット
きくぼう
ほぞす

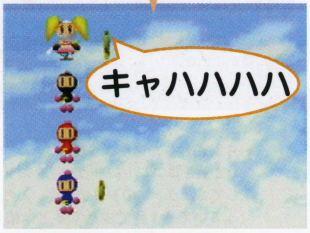
↑まずはカスタムを選んで同じところにあるものを組み合わせてみよう


プレイヤータイプ
MAN
MAN
COM
COM

↑バトルで勝利すると雄叫びだ。ガールセットらしく、キャハハハってね

データがこうしんされています
セーブしますか？
はい いいえ

↑それからもちろんデータをセーブして



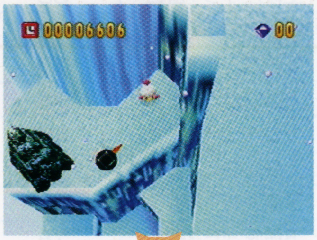
↑空手マンだとかちおっす！他にもいろいろあるから是非聞いてみてね

中夢

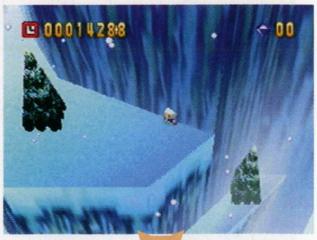
爆ボンバーマン 岡山県／山下 信士さん

隠し部屋2つ!!!

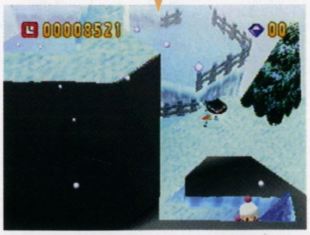
前号でもお伝えしたホワイトアイスにある隠し部屋。それがあと2つあることが見つかった。ひとつは、雪崩の場所のすぐ近くの壁の中。もうひとつは、スノボー戦闘員のロッジの下の壁の中だ。チェックしておこう。


00006606
00

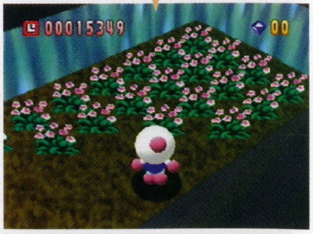
↑雪崩の近く、ユキダルマンの向かいの壁だ。すりすりしてみよう！


00014288
00

↑2つあるロッジのうち、頂上のロッジの下の壁だよ。ここらへんをすりすりしよう


00008521
00

↑なんと壁を抜けた。狭いから部屋というより、通路だけど


00015349
00

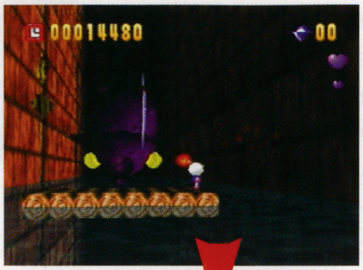
↑お花がならんだ隠し部屋だ。どきどきでは重要な場所になるのだ

爆ボンバーマン

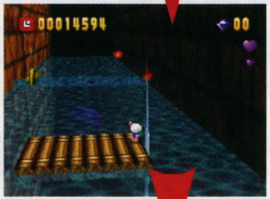
静岡県／菊池 モンキーさん

いかだが切れない!

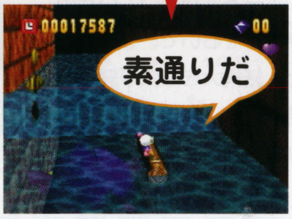
リバイアのソニック&津波攻撃に、やられた人が多いはず。それを簡単に避ける技が見つかった。ソニックはいかだの端でじっとしているだけで素通りしてしまう。これで津波に気をつけるだけで楽になるぞ。でもへたをするといかだ一本だけになることもあるので気をつけよう。



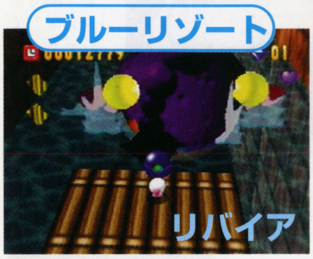
◆ソニック攻撃がきたらいかだの端っこにいってみよう



◆動かなくてもこんな風に素通りしていくぞ。ラッキー!



◆だけど、初めの内はこんなことも。2、3本はいかだを切らせた方がいいみたい



◆こいつには苦しめられた人多いと思うよ

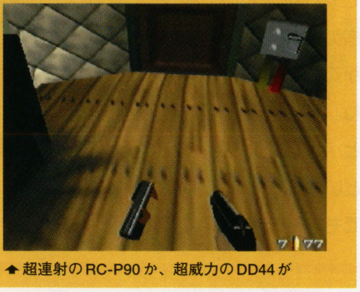
ゴールデンアイ 007

徳島県／矢野 翔太さん

木箱の中から武器みっけ!

ステージ14　軍用列車

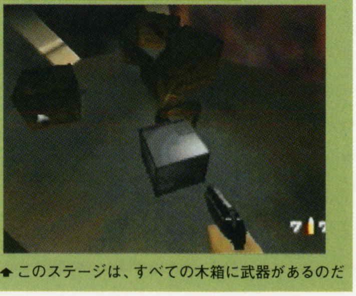
ステージ14の軍用列車の1両目のブレーキパネルのそばにある木箱を壊してみよう。イージーならRC-P90が、ノーマルならDD44がでてくる。防弾チョッキがないステージだけに重宝するぞ。



◆超連射のRC-P90か、超威力のDD44が

ステージ14　ポンプ施設

無線機のおいてあるメインコントロールルームの入って右側。角の方にある木箱を壊してみよう。すると、次々に小さな木箱が現れて、終いには2台のモニターが出てくるのだ。そのモニターを壊すと武器が出るぞ。



◆このステージは、すべての木箱に武器があるのだ

ぷよぷよ SUN64

福岡県／佐野 龍介さん

コントローラでリセット

「嗚呼、リセットボタンを押したい」って思うことってあるよね。でも、64本体が少し遠いところに置いてあるとめんどくさかったりして。そこで、コントローラの「A・B・Cボタンユニット下」の同時押しでリセットだ。

ぷよぷよ
SUN64
PRESS START BUTTON
©COMPILE 1996/1997

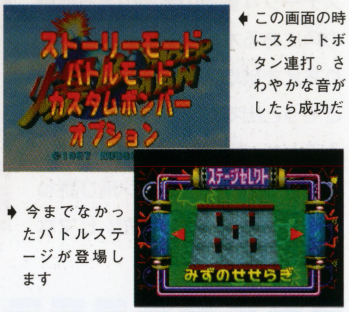
◆どんな時もこのタイトルに戻ります

爆ボンバーマン

長野県／高橋 正信さん

ジョイパッドなしでステージ増

先月号で、ハドソンのジョイパッドの連射を「Hu」モードにするとバトルステージが増えるっていうのがあったよね。実は、ジョイパッドを持っていなくても、ゲームモード選択画面でスタートボタンを連打するとできるってことが判明したのだ。おためしあれ。



◆この画面の時にスタートボタン連打。さわやかな音がしたら成功だ

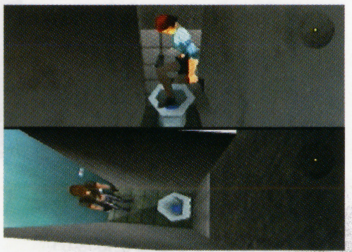
◆今までなかったバトルステージが登場します

ゴールデンアイ 007

奈良県／井上 耕一さん

便器見つめてどうしたの?

キャラクターが便器を見つめるドリテク(なんじゃそりゃ)。ステージ2化学工場で、1人がトイレの通風口から下を覗き、もうひとりがそのトイレを見てみると……。通風口の中にいるハズのキャラクターが、便器の上にかがみ込んでいるのだ!!



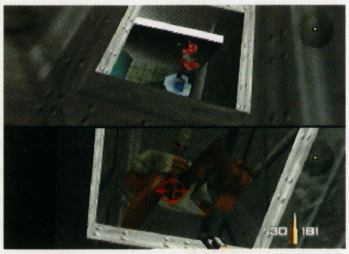
◆天井から便器の上にスーと降りてきます(超笑)

ゴールデンアイ 007

大阪府／井口 穣二さん

ふんどし丸見え

こちらもステージ2化学工場のトイレ技。1人がサミディを選択して、トイレ上の通風口下をのぞき込もう。もう1人はトイレの下から通風口出口を見上げてみよう。すると、サミディの下着のようなものがみえるぞ。あんまり見たくないけど……。



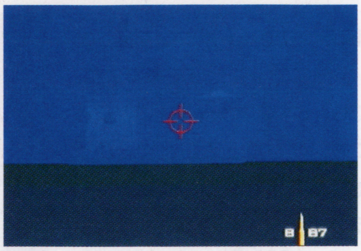
◆イヤなものを見た、と思ったら迷わずここを撃つ

©1997Nintendo/Rare.Game by Rare ©1962,1995Danjaq,LLC&U.A.C.All Rights Reserved.
©1997Eon Productions Ltd. & Mac B Inc. James Bond Theme byMonty Norman.Used byPermission of EMI Unart Catalog Inc.
©1997HUDSON ©1997COMPILE

ゴールデンアイ007　埼玉県／003さん

ダムの向こうに見張り小屋

ステージ１のダムで、スナイパーライフルを手に入れよう。そうしたら、ダムの所まで行き、バンジージャンプをするのと反対側の方を、スナイパーライフルのズーム最大で覗いてみよう。うっすら建物が見えるぞ。

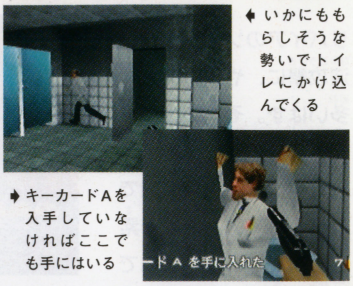


▲かすかに監視塔らしきものと建物がみえる

ゴールデンアイ007　沖縄県／金城 敦さん

おもらし寸前の科学者

またまたステージ２化学工場のトイレ技。スタートして、通風口からトイレに進入したら、中にいる敵を倒して５分～10分くらい待っていよう。しばらくするとキーカードＡを持った科学者がトイレにかけ込んで来るぞ。



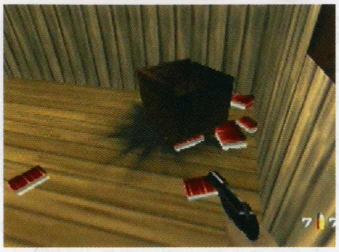
◀いかにももらしそうな勢いでトイレにかけ込んでくる

▶キーカードＡを入手していなければここでも手にはいる

ゴールデンアイ007　秋田県／熊谷 洋佑さん

木箱の中は…なんだ本か

ステージ４雪原の金庫のある部屋の角にある木箱。気になるのでとりあえず破壊。すると……、本がごそっと出てくるのだ。手に入れることも、読むこともできないけど、銃で撃つとポンポン飛び跳ねるのでなんか面白いのだ。ヒマな人だけやってみよう。

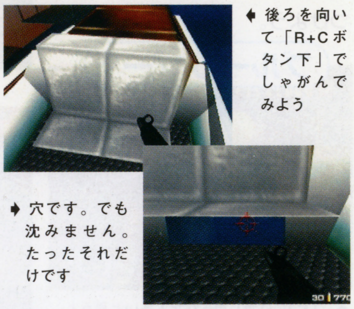


▲とれもしなけりゃ、読めもしない本

ゴールデンアイ007　広島県／横田 洋さん

ボートに穴が開いてるぞ

ステージ７巡洋艦で、ボンドが乗ってきた小型ボートがあるよね。実はこのボート穴が開いていたのだ。座席の方をむいて、しゃがんでみると、結構大きな穴が開いてるのが見えるぞ。沈まないのかな。平気かな。



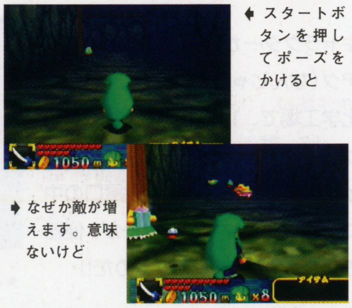
◀後ろを向いて「R+Cボタン下」でしゃがんでみよう

▶穴です。でも沈みません。たったそれだけです

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり　長野県／たぬきさん

トンネルで敵キャラ増幅

はぐれ町を出てすぐの所にあるムサシのトンネル。その中で、何回かスタートボタンを押してみよう。すると…、スタートボタンを押すたびに敵が増えていくのだ。無限じゃないのでトンネルいっぱいになることはないけどね。



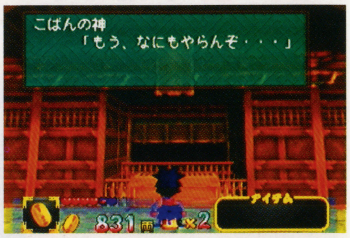
◀スタートボタンを押してポーズをかけると

▶なぜか敵が増えます。意味ないけど

がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり　京都府／まんまるさん

欲張っちゃだめよーん

えっ。これってドリテクなの!?ってヤツをひとつ。四国のコンピラ様にお賽銭をあげると、ゴエモンが炎の小判を使えるようになるよね。実はもう１回お賽銭をあげると…、「もう、なにもやらんぞ…」といわれてしまうのだ。がっくし。でも、やった人いるでしょ。



こばんの神
「もう、なにもやらんぞ・・・」

▲こう言われて、自分の欲の深さに気づくのね

大募集！ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

ドリテク技ランク

- ●**超　特　夢**…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●**特　　　夢**… 1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●**大　　　夢**… 5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●**中　　　夢**… 3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●**いねむり**…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●**悪　　　夢**…時　価
- ●**おねしょ**…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

★完全先着順、早い者勝ちだよ！

＜あて先＞　〒102　東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部「ドリテク」係

＜FAXでもOK＞　Fax.03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

＜ハガキの書き方＞

❶ファミレスダ64

❷隠しチーム誕生
『ファミレスダ64』のオリジナルチーム制作モード「あんたのチームをつくってみんかい」を選択。チーム名を「ジョメサン」にしよう。するとペナントモードでも使用できる最強のファミリーレストランが誕生するのだ!! コレで優勝まちがいなし!?

❸ 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
名婿　星図（22才）　P.N.デニース
電話　03-0000-0000

＊ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

N64新作ソフトカタログ

この64ドリームが君の手元に届く、まさにその日、任天堂スペースワールドが開催されている。てなわけで、来月の本コーナーにどれくらい異変が起こるのか、今から楽しみ。でも、今月も新情報満載でがんばったぞ。いつものように君の頭の中をバージョンアップしてくれ。

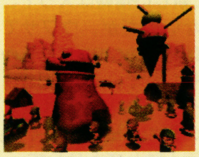
アイコンの見方

RPG …ロールプレイング	PUZ …パズル
ACT …アクション	SHT …シューティング
格闘ACT …格闘アクション	SPT …スポーツ
ADV …アドベンチャー	TAB …テーブル
SLG …シミュレーション	RAC …レース
	ETC・DD …その他・64DD

MOTHER3（仮） RPG DD

任天堂	未定

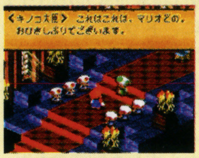
スペースワールドではビデオで動きが確認できそうなんだけど、発売がちょっと遅れ気味なのが心配。次号のレポートを待て。ちなみにローソンでスタートした「ニンテンドウパワー」では『MOTHER2』の書き換えができるので、やったことない人、もう一度やりたい人に、オススメ。



スーパーマリオRPG2（仮） RPG DD

任天堂	未定

左に同じく、スペースワールドではビデオ出展の予定。でも、これまでに全く画像が公開されていなかったので、とてつもなく楽しみだよね。キャラの種類やテイスト、動き、音楽など、次号では具体的に報告できるハズだ。あの独自のほにゃらら〜とした世界に、もう一度会えるかな？



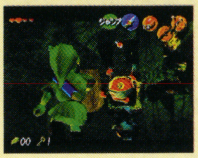
〈キノコ大臣〉 これはこれは、マリオどの。
おひさしぶりでございます。

※画面はSFC版です

ゼルダの伝説 時のオカリナ RPG DD

任天堂	カセット版/98年 64DD版/未定

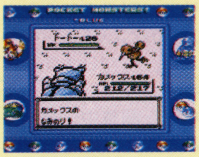
発売日が延びたけど（ガーン）正式タイトルも決定したので、発売もそう遠くないはず。タイトル通り、リンクがオカリナを吹くたびに、時代を行き来できるぞ。カメラワークも通常・リンク視点・映画的視点といった、「ゼルダカメラ」（by宮本さん）で、最新の3D画面を楽しめるんだ。



ポケットモンスター64（仮） RPG DD

任天堂	未定

それにしても巷は本当に『ポケモン』人気。グッズ市場は空前の大ヒットだとか。これで64版がでればもっともっと盛り上がるかもね。GB版で捕まえたポケモンも64版で使えるようにするとのことなので、君も早く150匹捕まえておいた方がいいかもよ。詳しくは来月号で。

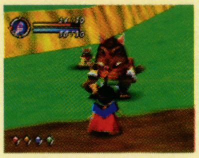


※画面はGB版です

エルテイル（仮） RPG

イマジニア	98年3月

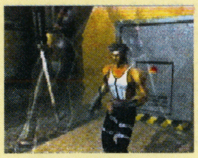
物語はインパネスという、主人公・ジャックの故郷から始まる。この町にある修道院から1冊の書が盗まれ、捜査にあたったジャックの父が殺されてしまう…。のっけから魔法テイストあふれるストーリー展開。アクション主体で、次々に出す魔法攻撃は、画面に非常に映えるぞ。



HYBRID HEAVEN（仮） RPG

コナミ	未定

コナミ初のN64RPG『H.H.』は、新たなシステムをいっぱい盛り込んだ、かなり斬新なRPGとして制作されていることが、今月のコナミインタビューで判明したぞ（特集参照）。詳細はまだ不明だが、98年の年末には発売したいということなので、続報をワクワクしながら待とう。

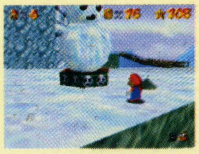


※画面は開発中のものです

スーパーマリオ64-2（仮） ACT DD

任天堂	未定

ただの続編じゃない。宮本さんの「64DDを不思議なおもちゃにしたい」思いがいっぱいつまった作品になるのだ。根強いルイージファンには、彼の登場や、宮本さんが提案した緑のパッケージ（実現するか？）は待ち遠しいよね。画面上で動いてるらしいが、声も聞きたいね。

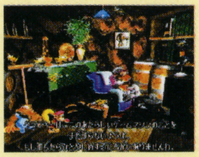


※画面は前作のものです

ウルトラドンキーコング（仮） ACT DD

任天堂	98年

SFC版の第3弾で、「リンクリーのほらあな」に行ってみよう。するとN64でスーパーマリオをプレイしている場面に会えるはずだ。これが先月号の答え。ちなみに98年発売予定のGB版『ドンキーコングランド2』はこの第3弾をモチーフにしたレア社の作品なので、期待しよう。

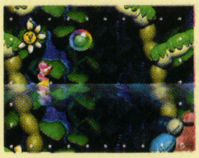


※画面はSFC版 です

ヨッシーストーリー ACT

任天堂	97年12月21日

発売日ひと月前に迫った『ヨッシー』。6つの絵本の世界を6色のヨッシーたちとともに冒険できる楽しいACTゲームだけど、本当に画面はキレイ。これを見ているだけでも楽しめそうだ。特に水中面での動きは圧巻。大きな画面で家族みんなで楽しみたい傑作ソフトだよ。



はみだしクン

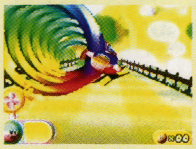
クエストの人気タイトル『伝説のオウガバトル』の続編が、64DD版で開発中だと判明した。前作のオウガチームとはメンバーを一新して開発中で、発売時期などはまだ不明。新生クエストの『オウガ』が楽しみだ。

©1997NINTENDO/HAL LABORATORY Inc./Sigesato ITOI©1995Nintendo/スクウェア©1996Nintendo　©1997Nintendo©Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.©Imagineer Co.,Ltd
©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©Nintendo.Rare.Game by Rare.

カービィのエアライド（仮） ACT

任天堂 | 未定

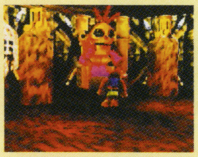
HAL研は多くのN64ソフトを制作中、なのでカービィの製作に手が回らない。残念だけど『MOTHER 3』や『シムシティー64』の立派な仕上がりを待って、カービィに再会する日を楽しみにしてよう。ちなみに、『ゴルフ（仮）』はカービィは関係してるのだ。そっちも見てね。



バンジョーとカズーイの大冒険 ACT

任天堂 | 未定

背中のリュックにいる相棒のカズーイと交代しながら全16ステージを冒険するバンジョー。イギリス・レア社が開発しているアクションアドベンチャーだ。主役のクマのバンジョーは「ディディーコングレーシング」にも登場しているぞ。写真は悪役のマンボジャンボだよ。



コンカーズ クエスト（仮） ACT

任天堂 | 98年

『ディディーコングレーシング』にも登場する、リスのコンカーが主人公。超かわいいしぐさが女の子にも大人気!? そのかわいさは、『ディディーコングレーシング』をプレイすればちょっとだけわかるかも。楽しい楽しいアクションアドベンチャーゲームなのだ。早く会いたい！

HEXEN ACT

ゲームバンク | 97年12月18日

世界的なヒット作となった『DOOM』シリーズを世に送り出したIdソフトが制作したゲーム。舞台は中世風「剣と魔法」のファンタジー世界だ。勇者となって悪の魔導士「コラックス」の野望を打ち砕け！ 最大4人でパーティーを組むことも出来るぞ！

悪魔城 ドラキュラ3D（仮） ACT

コナミ | 未定

コナミ（KCE）神戸で作ってる、フルポリゴンの新『ドラキュラ』。15分おきに昼と夜が入れ替わり（つまり1日30分）、夜は視界がきかないうえに、ドラキュラさんの出現率も高くなるんだとか（考えただけで恐い〜）。ムチの操作感もよさそうだし、ファンならずとも期待の1作。

ミッション・インポッシブル ACT

パック・イン・ソフト | 未定

開発元はやはり8月に任天堂から発売された『ゴールデンアイ007』のデキの良さをかなり意識しているようだ。特に新しい情報は入ってこないのだが、ウワサでは発売は64DDになるかもしれないとのことだ。そうすると発売は来年の夏以降か。新しい映画上映してたりして。

カメレオン・ツイスト ACT

日本システムサプライ | 97年12月12日

「従来にはないゲームを」ってことでこのゲームを企画したらしい。主役のカメレオンの武器は舌オンリーだがけっこー多彩。1粒で3度くらいオイシイ? 登場する敵キャラやワールドは個性的だけど不思議なウサギの登場はストーリー的にはムリがあったかなあ。

忍たま乱太郎64（仮） ACT

カルチャーブレーン | 未定

順調に開発は進んでいるとのことなので、年明けには乱太郎たちの画像が見れそうだよ。NHKのアニメを見ていた人は知ってるだろうけど、「忍たま」とは忍者の学校に通ってる「忍者のたまご」の意味。いろんな忍術を使える、コミカルなアクションゲームになりそうだね。

NOW MAKING

TONIC TROUBLE ACT

Ubiソフト | 98年春

主人公は地球外生物。地球に落ちてしまった有毒物質を回収するために、飛ぶ、泳ぐ、物を投げるの大冒険。シナリオの謎を解いていく面クリアー形式のアクションアドベンチャーゲームだ。現在日本向けにキャラクターデザインなどを調整中。春ってことは3月頃の発売!?

※画面は海外版です

クリエイター（仮） ACT DD

任天堂 | 未定

ついに画像をキャッチ！前号までの報告通り、確かに恐竜（らしきモノ）を育てるゲームらしい。入手したのはイメージCGだけど、ジュラ紀や白亜紀にすうっと入って行けそうな世界観と美麗画像が期待できそうだよね。しかも64DD対応。こりゃ、今後は目が離せませんわ。

※画面はイメージCGです

バギーブギー（仮） ACT

任天堂 | 未定

8月号で2点の画像を紹介したっきり、まったく音信不通になってしまった『バギーブギー』。「ワイルドトラックス」に画面がよく似ているという声も多いけど、気になるのはアクションやレースの形態。それにマシンが生き物のようにどんどん進化するっていうし64DDに移植するかも？

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー 電流イライラ棒 ACT

ハドソン | 97年12月19日

テレビ朝日系で放映中の「炎のチャレンジャー これができたら100万円」の人気コーナーをN64でゲーム化したもの。テレビでおなじみのあのコースやこのコースも完全再現！もちろん64版オリジナルのコースもありだ。もしひっかかったら振動パックでブルブルだぞ！

はみだしクン

コナミが『ゴエモン』の第6弾を開発中とのニュースが飛び込んできた。しかも、2人同時プレイを研究中とのこと。開発の方も大変でしょうが、今度はぜひぜひ2人で道中を共にしたいので、よろしくお願いしますっ！

©1997Nintendo/HAL LABORATORY©Nintendo.Rare.Game by Rare.©Raven Software Corporation.All rights reserved.Created by Raven Software Corporation.Distributed byGAMEBANK Corp.,under license from GT interactive Software Corp.©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©1996 Paramount Pictures ALL Right Reserved./Ocean of America/Victor Interactive Software Inc.© JAPAN SYSTEM SUPPLY©1997HUDSON SOFT ©テレビ旭997

編集部伝言板 その①

ヨッシーはほんまスゴイわ　By わたる

毎月、任天堂から送られてくるヨッシーの画面をみて、実をいうと、これはリリース用に作ったスペシャル画面ではと思っていた。ところが実際にカセットで遊んでみて震えがくるほど綺麗で質感あふれる画面と、表情豊かなヨッシーに驚いた。N64って本当にスゴイわー。

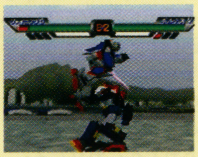
編集部伝言板 その②

電流イライラ棒でどっかーん　By アンドレ

このゲーム超こえーよー。すっげー狭い通路とか、ワケわかんねー仕掛けとかあって、ひっかかったらすぐ「ちゅどーん」だもん。そんで辻アナに「早くも爆死ーっ！」とかいわれてさー、ぶっ壊しもんだよー。でも、いいタイムでると超うれしいしさー、みんなで集まってやったら超おもろいよねー。

スーパーロボットスピリッツ 格闘ACT

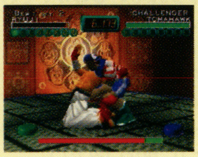
バンプレスト　98年春



今回は、開発度50%バージョンのサンプルロムを借りることができた。まだまだ決め技みたいなのはだせないけど、アニメでおなじみのスーパーロボットの動きはけっこうよく再現されてる感じ。音楽も楽しいし。今回動かせなかったロボットたちの動きも早く見てみたいな。

ファイティングカップ 格闘ACT

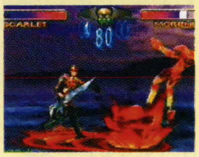
イマジニア　98年1月



レスリングを意識した格闘ゲーム。勝敗は、決めた技に対して与えられるポイントで決着するというシステムをとっている。試合自体も、打撃技よりも華麗な投げ技が中心になる。「殴るより投げろ」といった印象が強い。今までの格闘ゲームとは一線を画した仕上がりだ。

スペースダイナマイツ 格闘ACT

ビック東海　未定

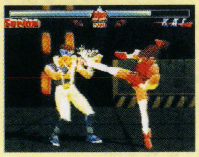


※画面はUSA版です

日本での発売が決定するも、12月の発売予定が、残念ながら発売日未定になってしまった。基本的にはアメリカ版でシステムは出来ているので、あとは日本版へのローカライズだけなのだが。ちなみに登場するキャラクターは全8人。ボスキャラを含めると10人になる。

G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream 格闘ACT

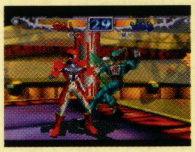
コナミ　未定



コナミが贈る格闘ゲームは、自分好みのキャラが作れるキャラエディットがおもしろそう。衣装や体格もたくさんバリエーションがあるので、マジでおもしろおかしいキャラが作れそうだ。もちろん技も自由に覚えることができるので、使いやすいオリジナルキャラができそうだ。

デュアルヒーローズ 格闘ACT

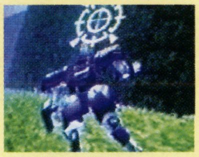
ハドソン　97年12月5日



戦隊もののヒーロー達が華麗な必殺技を繰り広げる格闘アクションゲーム。3Dスティックを使用するという前代未聞の格ゲーだが…。雨宮慶太氏がてがけるキャラクターデザインがゲームをもり立てる。このゲームで君も憧れの戦隊ヒーローになることができるぞ。

ラストレジオンUX（仮） 格闘ACT

ハドソン　98年2月

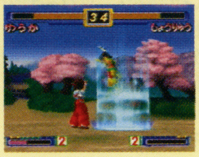


※画面は開発中のものです

バーチャロンタイプの、ロボットが主役となる対戦格闘ゲーム。ちなみにタイトルの「レジオン」というのはゲーム中に登場するロボット軍団のこと。まだ詳しいことはわかってないが、ホントにロボットを操縦してるような気になれるゲームだといいなあ。

飛龍の拳ツイン 格闘ACT

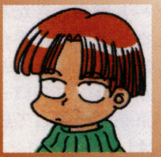
カルチャーブレーン　97年12月18日



発売日がちょっぴり延びたけど、例えば振動パックとコントローラパックの入れ替えをもっと分かりやすくする、など本当に細かい心配りのためなのだ。親切なシステム設計などは、紹介ページ（20ｐ～）を見てね。この冬は2タイプの格闘と「お宝集め」に忙しくなりそう。

編集部伝言板 その③

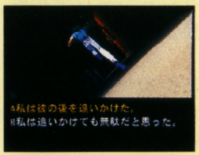
デュアルヒーローズねぇ　By ケイ少佐



バーチャルゲーマーシステムなる新システムを導入したり、3Dスティックを使用したり…。新しいものを取り入れようとしている姿勢は評価できるけど、仕上がりが今一つかな。グラフィックも思ったよりハデなわけではないし、十字キーが使えないし。雨宮慶太氏のキャラデザインはいいんだけど…。

金田一少年の事件簿（仮） ADV

ハドソン　未定

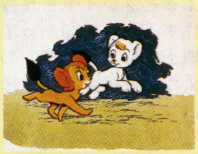


※画面はサターン版です

あまりにも情報がこないため、ついに読者の人気ランキングで20位圏外に消えてしまった（今月は23位）…ファンにとっては悲しいね。ただ、64DDで開発しているらしいので、シナリオのシステムやストーリー展開の仕方などは、これまでにないスゴイADVになるかもね。

ジャングル大帝 ADV?

任天堂　未定



※画面はイメージです

昨年のスペースワールドで電撃的に発表されたまま何の情報もなく1年が過ぎ去った『ジャングル大帝』。今年のスペースワールドではビデオ出展ながらゲーム画面が公開されそうなので、来月はついにちゃんとしたゲーム画面を紹介できそうだ。やっとレオにあえるぞー!!

はみだしクン

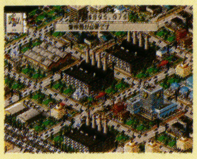
11月11日付のN64COMによると、カプコンはスペースワールドに何もタイトルを出展しないとのこと。が、某超有名キャラを起用した某超有名パズルゲームが出展されるかも、とも示唆している（www.n64.com.）。

©葦プロ　©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©東映 ©BANPRESTO 1997©創通エージェンシー・サンライズ©1997Imagineer Co.,Ltd c1997Genki Co., Ltd©Vic Tokai©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©1997HUDSON SOFT ©金成陽三郎/さとうふみや　週刊少年マガジン ©講談社/TYO©CULTURE BRAIN©金成陽三郎/さとうふみや　週刊少年マガジン ©講談社/TYO
©Nintendo　©手塚プロダクション

シムシティ2000 SLG

イマジニア　97年12月

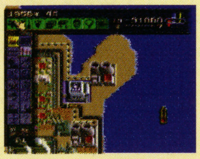
地球上での街づくりだけに飽きたらず、ついに宇宙への進出もしてしまったらしい本作品。SLGでは気になる読み込みやスクロールの早さも、ものすごく細かい画像なのに、ばっちり早くてストレスなし。お嫁さん探しや競馬など、楽しそうなイベントもてんこもりだよ。



シムシティー64（仮） SLG DD

任天堂　未定

「3Dの『シムシティー64』はとっくにできてるんだけど、それだけじゃぁ面白くないでしょ」（HAL研・岩田さん）ってわけでN64版ならではの味付けの真っ最中。自分で作った街中を実際に歩くことができたり、住人の意見を聞くことも可能に？　64DDの書き込みにも期待大。

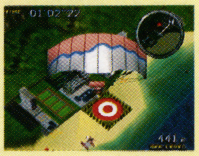


※画面はSFC版です

パイロットウィングス64-2（仮） SLG

任天堂　未定

「自由に空を飛び回る」そんな夢を実現してくれるフライトシミュレーター。N64と同時発売だった前作にはジャイロコプター、グライダー、ロケットベルトが登場。ミニゲームにはキャノンボール、スカイダイビングなどがあった。今度はどんな乗り物で空を飛べるのかな。

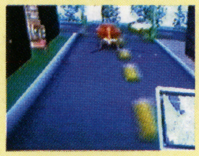


※画面は前作のものです

シムコプター64（仮） SLG DD

任天堂　未定

『シムシティ』で有名なマクシス社が制作。例えば『シムシティー64』で創った街に、このソフトを使ってヘリコプターが飛ばせるようになるし、『シムコプター』単独でも遊べるようになるらしいぞ。採用されるメディアはディスクかカセットかはまだ不明。



※画面はUSA版です

キャベツ（仮） SLG DD

任天堂　98年

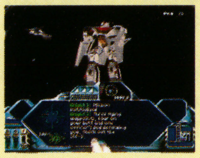
「キャラクターデビューは鮮烈にやりたい」という糸井氏の言葉。実際にキャラは画面上で動いているらしいので、年明けにはその姿が公開されるか？ちなみに大仮称だった『キャベツ』というタイトルについて、「定着したから、他にも案はあるけど、これでもいいかな（笑）」とも、氏はコメントしてるぞ。

※写真は糸井さんご本尊です

超時空要塞マクロス Another Dimension（仮） SLG

トミー　未定

米国で開発されている本作、さっぱり情報がこないのだぁ…。僕らのバルキリーが、海の向こうで「アメリカ的に」作られているのか、それとも従来のテイストをしっかり残してるのか、ファンならその過程をきちんと知りたいけど…。ごめん、じっくり待つしかないみたい。



フライトシミュレーター（仮） SLG

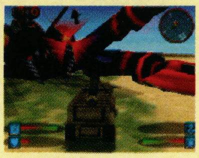
ビデオシステム　98年

米国のパラダイム社制作。なので、同じくパラダイム社製作の『ソニックウィングスアサルト』ができない限り、新情報も望めないかな。とはいえ、『ソニック～』で様々な難関を経験してる分、そのノウハウをこの作品にも生かせるはず。『ソニック～』以上のクオリティを望みたいね。

ボディーハーベスト（仮） SHT

任天堂　未定

人肉を求めて飛来したエイリアンと、130種以上の乗り物を駆使し、時代を越えて戦え！洋ゲーファンにはたまらないはず。米国では完成間近でタイトルが発表されるのに、この作品は1年半以上前から発表されていたにもかかわらず、まだ未発売。なので、日本版発売は微妙か？

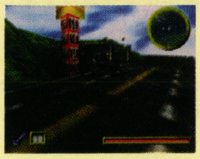


※画面はUSA版です

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ　未定

新情報はナシの『ブレバレ』。ヘリコプター対戦車という異色バトルアクションだ。ゲームの根底から徹底的に改良を加え、デザインも日本向けに改良されるらしい。一部のインターネットで、発売中止がささやかれていたが、ケムコ広報は否定。発売日未定だが発売予定だ。



ナイフエッジ（仮） SHT

ケムコ　未定

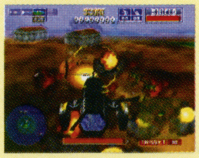
スペースシャトルのカーゴから出撃する1機のヘリコプター。プレイヤーはそのヘリコプターを操って、敵と交戦していく。イメージ映像によるとプレイヤーが操作するヘリに向かって地上からエイリアンのような奴等が攻撃を仕掛けていたけど…。新しい情報はなにもない。

※画面はイメージCGです

ワイルド チョッパーズ SHT

セタ　97年11月28日

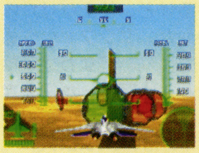
アメリカ製TVドラマの「エアウルフ」や「ブルーサンダー」に熱狂した人には、オススメ度120%のシューティングゲーム。ヘリのアクションがリアルだ。愛するヘリをあやつって、世界を脅かす凶悪テロ軍団を叩きつぶせ！キーワードは「Be Wild Man」だ！



ソニックウィングスアサルト SHT

ビデオシステム　98年3月

今月も発売延期の情報は届かなかったが、残念ながら新情報もナシ。ずいぶん大がかりな手直しをしてる模様だが、以前編集部でも希望した、スピード感のさらなる向上などが盛り込まれてるのかな。「あっ」と驚く新生サンプルロムが、京都を経由して届いてほしいぞ。



はみだしクン

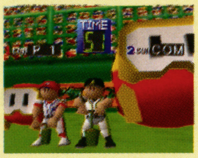
スペースワールドでは発売中の海外ソフトも展示予定。本誌予測では、宮本さんお勧めのアメフトゲー『NFLクオーターバック』と、編集部で大人気の格ゲー『クレイファイター63 1/3』あたり？展示されると日本発売も有力になるぞ。

©BULLFROG PRODUCTIONS/Imagineer.Co.,Ltdc1996NINTENDO ©Nintendo/DMA DESIGN LTD.©NINTENDO ©MAXIS©1996Bigwest ©1996TOMY ©1996 Game Tek,Inc All rights reserved.Developed by Game,Inc.©KEMCOc1997SETA CORPORATION ©VIDEO SYSTEM 1996,1997

ファミスタ64 SPT

ナムコ　97年11月28日

はっきりいって「君の最強チーム」モードはメチャ燃え。日本全国を行脚して自分のチームに選手を引き込むんだけど、王や長嶋など往年の名選手も現役バリバリ時のデータで仲間になってくれるんだ。そして遊べば遊ぶほど強くなっていくこのチームで君も友達と対戦しようぜ。



超空間ナイター プロ野球キング2 SPT

イマジニア　98年1月

最新シーズンのデータをひっさげて、プロキンがまたまたお目見えするぞ。ハイライトの華麗な演出では、今シーズン大活躍した選手達が登場して、自慢のプレイを見せてくれるはず。デフォルメされた選手キャラも、画面のホージーをはじめ、ニューフェイスが楽しみだ。

実況パワフルプロ野球5(仮) SPT

コナミ　未定

というわけで来期の巨人オーダーを予想。1番レフト清水、2番セカンド仁志、3番センター松井、4番ファースト清原、5番サード石井、6番ライト高橋、7番ショート元木、8番キャッチャー柳沢。ってな感じで『5』は最新データで遊べるわけですな。今から楽しみなソフトです。

※画面は前作のものです

実況Jリーグパーフェクトストライカー2(仮) SPT

コナミ　未定

日本代表を支えるJリーグ最新データで楽しめるパート2。ワールドカップ予選ですっかり盛り上がっちゃって忘れがちだけど、97年の覇者は前期が鹿島アントラーズ。後期がジュビロ磐田。この2チームのファンならこのソフトを買って、その強さを体験してもらいたいぞ。

※画面は前作のものです

スノボキッズ SPT

アトラス　97年12月12日

この冬期待の4人対戦ゲーム。キャラ&ボード性能の組み合わせで自分が本当に使いやすいプレイヤーを決定できるところがいいんだ。コースも6種類プラスαなので、どんどん滑って新しいコースを出現させるのもおもしろいかも。振動パック対応で、小刻みな振動もグー。

ハイパーオリンピック イン ナガノ64 SPT

コナミ　97年12月18日

さあ、さあさあさあ冬のスポーツシーズン到来でっせ。どうせ見るならトップを見よう‼ってことで冬季オリンピックが楽しみだけど、その前にこのソフトで予習しちゃおうってわけ。全12種類の競技の選手の動きはとってもリアルだから、タイミングをつかみやすくっていいぞ。

ウェイン・グレツキー 3Dホッケー SPT

ゲームバンク　98年2月

今冬は、長野を火付け役にウィンター・スポーツが注目の的。そこへタイムリーに、米ホッケー界の超スター選手・ウェイングレツキー監修の、本格派ホッケーゲームが登場する。編集部では海外版をプレイしたが、動き・演出などバツグンの出来。予備知識なしでも楽しめたぞ。

※画面はUSA版です

ツウィステッド エッジスノウボーディング(仮) SPT

ケムコ　未定

『キングスヒル』という別名タイトル案もあり、新作タイトルでは？と情報が錯綜したが、実はこの作品のことでした。プレイヤーが選択できるキャラクターにはそれぞれストーリーがあり、そのキャラによって目的が違うらしい。季節的にはやっぱ冬発売？

※画面はイメージCGです

SNOW SPEEDER SPT

イマジニア　98年3月

イマジニア＆元気のコンビが送るアクションスポーツ。ゲームシステムに関しての詳細な情報は編集部でもまだ未入手。マルチレーシングの雪山コースは良くできていたので、そんなコースをかっこよく滑りおりるスノーボーダーのレースゲームになりそうだ。

NEW

スノーボーディング(仮) SPT

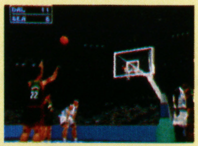
任天堂　未定

先月の宮本さんのインタビューで明らかになったスノボゲーム。対戦は2人まで、というのは4人では処理しきれないほどの美麗画像を駆使しているからなのだ。雪の足ごたえまでが伝わってくるような、「もう山に行かなくていい」と宮本さんが言うくらいのスゴサらしいぞ！

NBA IN THE ZONE '98(仮) SPT

コナミ　98年1月29日

選手の動きの多彩さとリアルさがウリのNBA公認バスケットボールゲーム。日本でも最近のNBA人気はすごいので、このゲームでプレイしてそれなりの知識を身につければ、友達にも自慢できるかもね。「野球」「サッカー」で定評のあるコナミだけにスポーツゲームは安心だ。


※画面はUSA版です

NEW

NBAバスケットボール(仮) SPT

任天堂　未定

任天堂が、分かりやすいタイトル名をひっさげて、バスケゲームにも進出だ。FC時代はSPTゲームを精力的に作ってきた任天堂のノウハウと、本場アメリカとの強～いつながりが、劇的なプレイシーンを再現してくれるはず。開発元はアメリカで、日米同時発売になりそう。

はみだしクン

ハドソンの『電流イライラ棒』サンプル版を、開発の人もクリアできなかったのに、9月の東京ゲームショウでクリアした人が1名。この某君には、ハドソンから新しいバージョンのサンプルを送って、攻略してもらうとか。

©NAMCO LTD.©1996 Genki Co.,Ltd c1996 Imagineer Co.,Ltd　（社）日本プロ野球機構・プロ野球12球団公認ゲーム©1996KONAMI ALL RIGHT RESERVED ©1997KONAMI ALL RIGHT RESERVED©ATLUS 19971996 ATARI GAMES CORPORATION.ALLRIGHITS RESERVED.©1996NHL.NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS ASSOCIATION AND ARE USED, UNDER LICENSE,BY ATARI GAMES CORPORATION.MIDWAY IS A REGISTERD TRADEMARK OF MIDWAY GAMES INC.©KEMCO©magineer Co.,Ltd©1997 NBA Properties,inc.All rights reserved.©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

はみだしクン

キーワード「マリオ」で、アメリカ国内のネットをYAHHO検索すると、多くのカテゴリーに459件もの情報がある（11月10日現在）。ここから未確認情報も含めて新作を知ることも。同条件で、日本は30件だけなんだけどね…。

新日本プロレス 闘魂炎導 SPT

ハドソン　98年1月4日

1月4日の東京ドーム大会に会わせて発売されるこのゲーム。こだわりの動きとリアルな試合の駆け引きに、新日ファンならもう涙チョチョ切れ（超ド級死語）ものだ。今回はチャンピオンベルトに隠された秘密も判明。くわしくは紹介ページを読んでもらおう。

バーチャル・プロレスリング64 SPT

アスミック　97年12月19日

さて、前回このゲームに登場する選手について、「64人+α」と書いたのだが、実はあれから、さらにキャラが増えて最初から78人ものキャラが登場することが判明した！ しかも場外乱闘に持ち込むと、観客席から凶器が取り出せるなど、そのこだわり方は感動的。

64大相撲 SPT

ボトムアップ　97年11月28日

ポリゴンのかーいらしい力士が白熱の取り組みを展開する相撲ゲームなんだけど、ある種の人にとってそれ以上に魅力なのは、そこはかとなく散りばめられた「恋愛シミュレーション」的要素ではないだろうか？特に おすすめのヒロインは「園岡みいな」ちゃんかな。

遥かなるオーガスタ MASTERS'98 SPT

ティーアンドイーソフト　97年12月19日予定

発売日もほぼ固まり開発も順調なようだ。18ホール全部プレイできたし、綺麗な画面とスムーズなキャラの動きはさすが。おそらく現在はプレーと実況の最後の調整といったところか（今回のサンプル版にはほとんど実況がなかった）。ゴルフ好きにはお薦め。

ゴルフ（仮） SPT

任天堂　未定

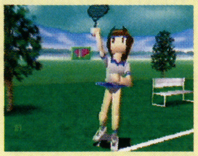
148pでも触れたけど、この作品と『カービィ』との強いつながりはHAL研自慢の「動体の計算処理」にある。この作品で実際にボールを動かす等の実験をし、それをカービィの動きに応用するのだ。お互いにいい部分を利用しあって、素晴らしい2本のソフトができてく、ってワケ。

※画面は山梨のHAL研です

NEW Let's スマッシュ SPT

ハドソン　98年春

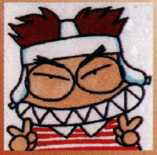
N64では初めての登場となるテニスゲーム。気楽に遊べる楽しいゲームに仕上がりそうだ。何といってもユニークなのは「着せ替えモード」。お気に入りの服装で自分の好きなキャラを作ってゲームの中に登場させる事ができる。テニスよりもこれにはまりそう。



編集部伝言板 その④

この冬は4人でスノボキッズ　**By マッシー**

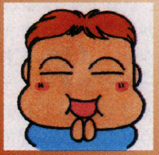
動きやキャラはコミカルなんだけど、かなり本格的な滑りの楽しめる『スノボキッズ』。4人対戦はまさに雪上のバトルって感じだぞ。しかも1人用では技術を競えるスキルゲームなどモードも盛りだくさん。ただ1人用のバトルではCOMが意地悪なプレイをするのでちょっとキレちゃうかもね。



編集部伝言板 その⑤

バーチャル・プロレスリング64　**By もっちー**

78人+αというとんでもない数のキャラクターが繰り出す個性的な技のかっこよさ。そして、相手の出方をうかがいつつ技をしかける試合の駆け引き。さらに、「キレた！」状態になったときに出せる大技が決まったときの快感…。プロレスの魅力が手のひらサイズのロムの中に凝縮されてる感じだ。



64で発見!! たまごっち みんなでたまごっちワールド TAB

バンダイ　97年12月中旬

64のたまごっちはたまごっち達が出血大サービス!! オリジナルの他にかぶりものっちなどNEW新種も登場! ミニゲームは10種類。自分が育てるたまごっちが健気に頑張る姿に思わずキュン! さらに優秀なたまごっちはなんと卵を産むって。生まれたたまごっちはさらに新種か!?

キラッと解決！64探偵団 TAB

イマジニア　98年3月

4人いっしょにワイワイ楽しめるボードゲーム。ダンジョンは入るごとに新しくなる「シナリオ生成システム」を採用。各種イベントやミニゲームも豊富で、なんと格ゲーまであるんだって。これなら、何度でも繰り返し遊べそうだよね。キャラもかわいくて、魅力的だよ。

森田将棋64 TAB

セタ　98年春

FC版時代からの累計で、TABゲーでは飛び抜けた88万本ものセールスを記録している。卓越した思考ルーチンのスゴサが、ファンをひきつける理由。最強ハード得て、通信カートリッジ対応の、まさに未来派の本作品、さらなる調整のため、また先に…。

編集部伝言板 その⑥

お正月はたまごっち　**By ふくもち**

たまごっちファン待望の64版は脳天気さがパワーアップ! コレは家族団らんのお正月にもってこいよん。どっさり増えたミニゲーム10種類ではたまごっち達の頑張る姿がかわいいしぃ。マリオっちの存在にはビックリ。果たしていい子なのか悪い子なのか? おやじっちの形に似てるのが気になるわあ。

©1997HUDSON SOFT/1997新日本プロレス©1997ASMIC/The Man Breeze©BOTTOM UP©T&E SOFT,Inc. ®LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB© BANDAI 1996・1997/NINTENDO/HUDSON SOFT 1997©Imagineer Co.,Ltd©SETA CORPORATION © RANDOMHOUSE INC.©NIHON SYOGI NETWORK ©JAPAN SYOGI ASSOCIATION

F-ZERO X（仮） RAC

任天堂

未定

メインとなるキャラ8名が今月で判明。どいつもコイツも個性的なやつらばかりだ。また画面上に走行中のキャラが表示されることになった。こうなると意地でも同時走行のキャラの顔を全部見たくなるのが人情。早いマシンをいかに後ろで走らせるか、こいつは難問だなあ。

レブ・リミット RAC

セタ

98年5月

きめ細かな環境設定がウリ。豊富なパーツを使って、マシンの多様なチューニングバリエーションが楽しめる。またコースセレクトはもちろん、天候や時間帯、季節の設定も可能だ。ヨーロッパの街並みを思わせる美麗なグラフィックは、作り手のこだわりがうかがえるぞ。

トップギア・ラリー RAC

ケムコ

97年12月5日

日本より先に発売されたアメリカでは、50万本を越える注文があったとか。マシンの表示に使われているポリゴンも、今までのレースゲームの倍らしい。1つのコースが長いので、タイムアタックなども加熱することだろう。オリジナルのマシンデザインができるのも嬉しい。

エアロゲイジ RAC

アスキー

97年12月19日

通常時速は400キロくらいだけど、君の腕しだいで、ドリフト駆使して1000キロを越えることも可能。本当に空中を疾走してる気分になれる、近未来をシミュレートできる作品だ。各種メータも見やすいぞ。ロックテイストあふれるBGMは、レースの気分を盛り上げてくれる。

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ

未定

同社の『カメレオン・ツイスト』も発売にこぎつけたところで、次は本作に本格的に着手か。浮遊生物「キャバリー」に引っ張られて超高速で移動しながらバトルを繰り広げるというこの作品、ず〜っと前に公開されたギャルキャラがすごくかわいかったので、気になります…。

レースゲーム（仮） RAC

ビデオシステム

98年

レースゲームの仮題が「レースゲーム」というあたり、なんとも不気味な存在ではある。ビデオシステムはパラダイム社と仲がいいから、開発はやっぱりアメリカかな?? さっぱり内容の分からないこのゲーム、マリオに似ている（関係ないけど）広報の前田さん、教えて〜。

※写真は熱心に説明する前田氏です

ランボルギーニ64（仮） RAC

タイトー

98年3月予定

スーパーカーブームといえば今は昔。ランボルギーニといえばやはりカウンタックがかっこ良かった。というわけであの幻の名車をバリバリ操縦できるこのゲーム。4人対戦可能で盛り上がるもよし、珍しい縦分割の画面で2人対戦を楽しむもよし、1人で景色見て運転にふけるのもまた良し。

実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー工業

未定

本物のパチスロを作っているサミー工業の作品だけに、楽しみにしてるんだけど、開発情報はこれまでに風のウワサも聞けなかった。でも、「順調に作ってる」との話をふっと小耳にはさんで、まずは一安心。てことは、画像公開と同時に発売もすぐ、ってことになるかも。

※画面はSFC版です

HEIWAパチンコワールド64 ETC

ショウエイシステム

97年11月28日

このゲームで登場するパチンコ台、1台1台全部釘の状態が違う。当然といえば当然なのかもしれないが思わず関心してしまいました。「甘い釘の台を発見！」と思って打とうとすると必ず誰か打っているのが事実。実際のパチンコでもそうですよね。本当ようできてるわ。

マリオアーティスト（仮） ETC DD

任天堂

未定

製品群構想の一環として、3Dポリゴンを作れるソフトをはじめ、サウンド系のソフトなど、お互いにリンクした計4本を制作中。今のところインターネットにつなげるか、といった内容は分からないが、スペースワールドでは直接か、間接的に触れそうなので、続報を待ってて。

64ドリームをよめばアタマがよくなる

※画面はSFC版です

ポケットモンスターDD（仮） ETC? DD

任天堂

98年

こちらはRPGではない全く新しいジャンルの『ポケモン』。アクションゲームという噂があるが、ポケモン同士で戦いあったりするのだろうか？ そうなるとピカチュウVSミュウのゴールデンコンビによるバトルなんかが見られたりして……？とにかく待ち遠しい1本だね。

※画面はGB版です

ピカチュウげんきでちゅう（仮） ETC?

任天堂

未定

ピカチュウと音声で会話しながら遊べるゲーム。画面のピカチュウもかわいいけど、ぬいぐるみを隣においてプレイするといっそう楽しめるかも。ピカチュウ以外にもポケモンが出るらしいんだけど、他に登場してくれるのは誰なのかな？今からみんなで予想しておくのも楽しいかもね。

はみだしクン

スクウェアL.A.の元社長をトップに、元スクウェアスタッフ達が設立したクレイブエンターテインメント社が、RPGを含む、少なくとも4本の海外版N64ソフトを開発中（11月12日付けのN64COM）。海外とはいえ、気になるよね…。

©1997Nintendo©1996SETA CORPORATION©KEMCO©1997ASCII CORPORATON©JAPAN SYSTEM SUPPLY©TAITO©VIDEO SYSTEM 199©HEIWA ©AMTEX ©1997ショウエイシステム
©1995,1996,1997,Nintendo /©1995,1996,1997,Creatures /©1995,1996,1997,GAME FREAK/1997Ambrella(MGM)

BEAT'EM DOWN! BE WILD MAN!
最新鋭戦闘ヘリ部隊「ワイルド チョッパーズ」
戦いの最前線はすぐ目の前!

SCORE
SHIELD
TARGET 12

視野360°のフィールドで
繰り広げられる
ミッションクリア型シューティング!!

レフトポジション操作が可能にした
リアルな操縦感覚!!

SCORE
SHIELD
TARGET 02

リアルタイムに変化する
カメラワーク機能で
迫力の爆撃シーンを演出!!

SCORE
SHIELD
TARGET 15

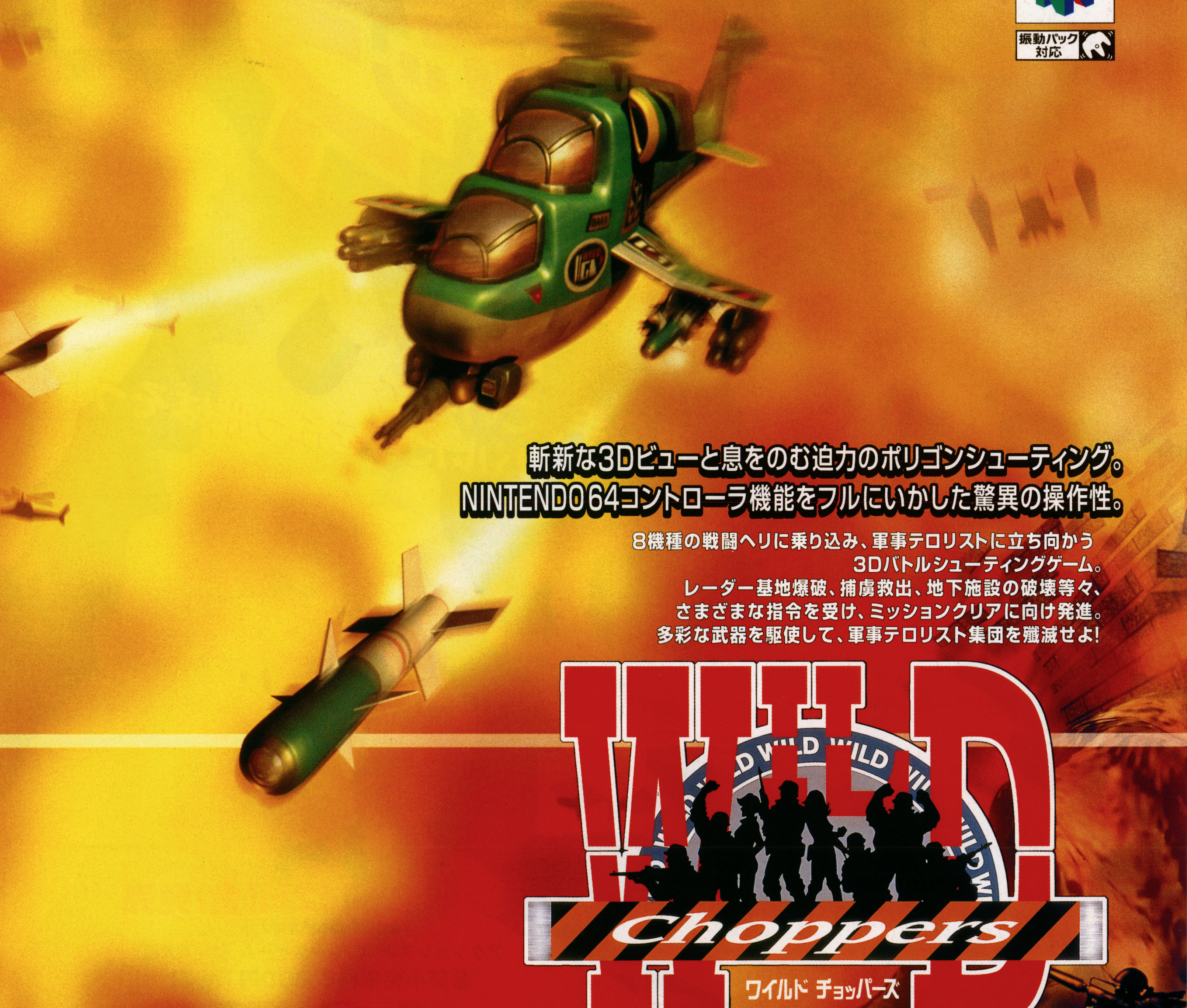
SETA®

株式会社 セ タ 〒144 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(お問い合わせ電話) セタのホームページhttp://www.seta.co.jp/ ©1997 SETA CORPORATION

N64ロゴとNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。

NINTENDO64

振動パック
対応



斬新な3Dビューと息をのむ迫力のポリゴンシューティング。
NINTENDO64コントローラ機能をフルにいかした驚異の操作性。

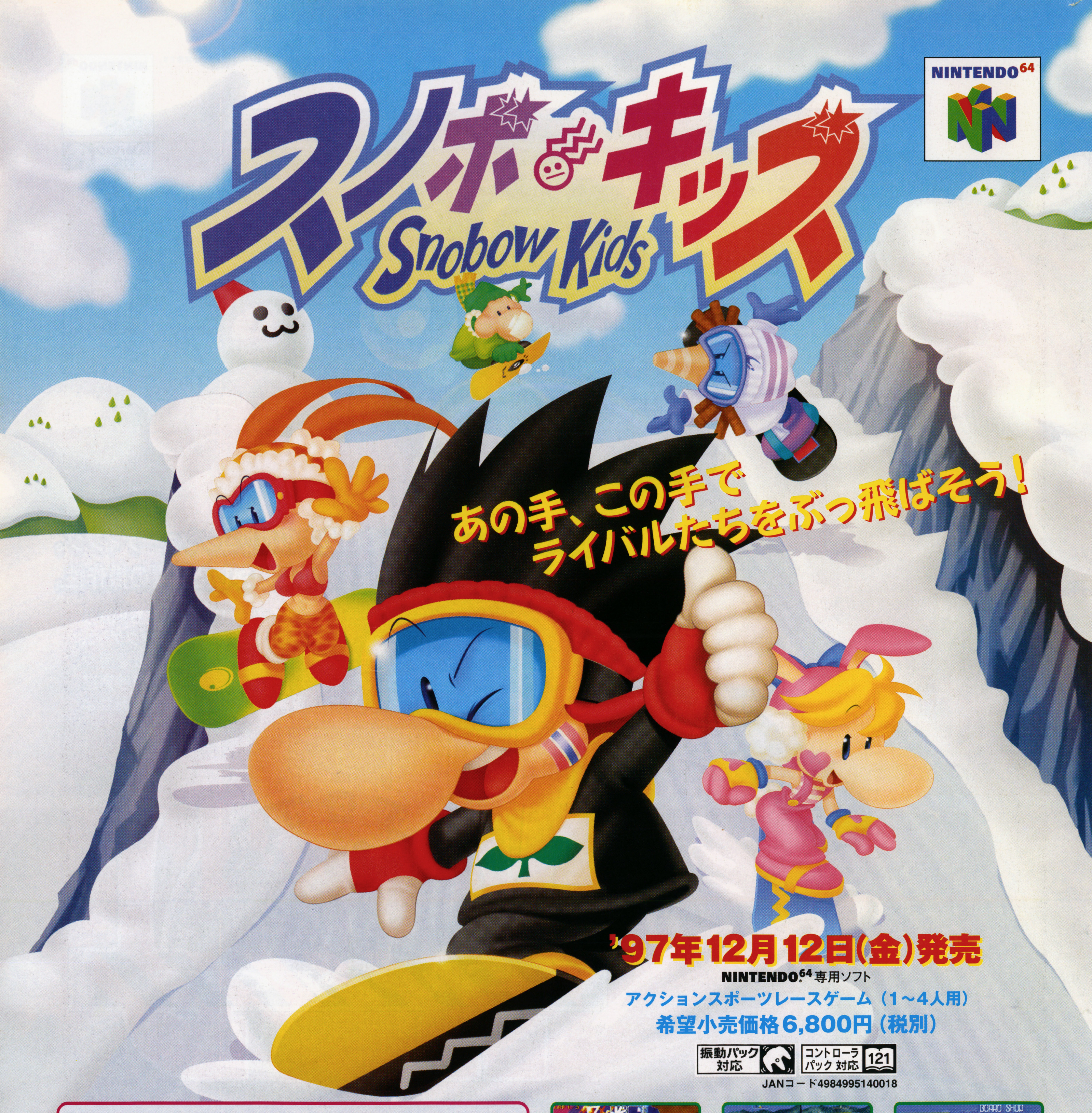
8機種の戦闘ヘリに乗り込み、軍事テロリストに立ち向かう
3Dバトルシューティングゲーム。
レーダー基地爆破、捕虜救出、地下施設の破壊等々、
さまざまな指令を受け、ミッションクリアに向け発進。
多彩な武器を駆使して、軍事テロリスト集団を殲滅せよ!

11月28日(金)発売 価格:6,980円(税別)

プレゼント
キャンペーン

★ワイルド チョッパーズプレゼントキャンペーン★エキスパートモード全ミッションをクリアし、真の最終ステージに挑め!!

■応募方法■　エキスパートモード最終ステージのミッション説明画面で7文字のキーワードが表示されます。そのキーワードを商品に入っているアンケートハガキの記入欄に書き込み応募して下さい。毎月末までに届いたハガキの中から抽選で、毎月1,000名様にワイルド チョッパーズオリジナルグッズをプレゼントいたします。
最終締切は平成10年5月31日(当日消印有効)。　◎ピンバッジセット:100名　◎バンダナ:200名　◎カードケース:120名　◎ステッカー:580名
6ヶ月で合計6,000名様に当たるビッグなプレゼント。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。


NINTENDO64
スノボキッズ
Snobow Kids
あの手、この手で
ライバルたちをぶっ飛ばそう！

'97年12月12日(金)発売

NINTENDO64 専用ソフト

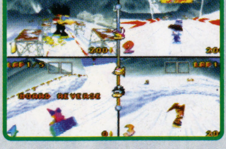
アクションスポーツレースゲーム（1～4人用）

希望小売価格6,800円（税別）

振動パック対応　コントローラパック対応 121

JANコード4984995140018

- ●お金をひろってアイテムを購入できる、新感覚レースゲーム登場！
- ●回転、グラブといった「基本トリック」などを決めて、ライバルたちに差をつけよう！
- ●３種のボードをフル活用しよう！さらにゲームが進んでいくと…


BOARD REVERSE

BOARD SHOP
ボードを買いたい
ボードのペイント
ショップを出る
TOTAL MONEY

と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。※画面写真はすべて開発中のものです。

© ATLUS/RACDYM 1997

流星野郎のGAME MAX（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24：00～24：30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22：30～23：00
ON AIR！

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス 03-5261-2356（毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く）
インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお電話ください。 管理部総務課 TEL 03(5229)7115(直)

ATLUS
〒162東京都新宿区神楽坂4－8 株式会社アトラス

※通信ゲームセンター"TAISEN"は、Windows95及びCD-ROMドライブが動作するパソコンと通信モデムが必要です。

囲碁・将棋・麻雀の本格通信対戦ネットワーク

対戦 TAISEN 通信ゲームセンター

毎日コミュニケーションズが、パソコンでできる
囲碁・将棋・麻雀の通信対戦ゲームセンターを提供。
その名もゲームセンター"TAISEN"。全国の強豪と通信上で 対戦することができます。

"TAISEN"の特徴

- ●1プレイ100円～の低料金!
- ●カンタン操作でアクセスポイントも全国70ヶ所以上!
- ●対戦結果による実力ランキングを常に発表!
- ●相手とのハンディが自由に選べて実力差も解消!
- ●大会も随時開催!

▼

どなたでも囲碁、将棋、麻雀が手軽に楽しめます!!

日本中どこからでも低料金アクセス!
レベルに合わせて対戦相手が選べます!

※麻雀は相手がいない場合コンピュータがお相手します。

無料お試しキャンペーン実施中!!

98年1月末日まで無料期間です。
期間中にご登録頂くと、月会費会員入会時の入会金が無料!

ご登録するなら
今がチャンス!!

<ご利用方法>

無料期間中は一切料金はかかりません。
仮登録をするだけで楽しめます。

（仮登録をしても、無料期間終了後に自動的に月会費会員になって 課金されるようなことはありません。）

遊ぶ方法は2種類あります。
ご利用状況に合わせてお選び下さい。

※"TAISEN" はネットワークサービス「ぷらら」上に開設されていますので ※「ぷらら」の会員になっていることが前提です。（無料で会員になれます）

るんるん派
実際のゲームセンター感覚で楽しみたい場合

▼

通常会員
「ぷらら」会員であれば特に手続きは必要ありません

▼

1局（1半荘）200円
（観戦は1局100円）

ばりばり派
結構はまりそうなので少しでも安くたくさん遊びたい

▼

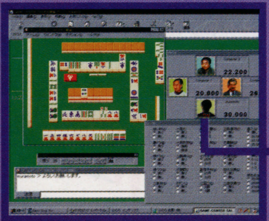
月会費会員
"TAISEN"のホームページ上で月会費会員をお申込みください。

▼

入会金1000円
（無料期間に仮登録をした方は無料）
月会費2000円
（月20回まで利用可能）
※21回目からは100円

対戦状況が一目瞭然!
相手探しもカンタン。
空いている席を探してクリックするだけでOK。

対局しながら会話もできる!
対局だけに留まらず対局者同士での会話も楽しめます。



麻雀監修:
井出洋介プロ

メンバー集めは心配無用!
足りないメンバーは個性豊かなヴァーチャルプロがお相手します。

囲碁監修:
酒井猛　九段

観戦もできる!
観戦者同士でも白熱した観戦談義が交わせます。気の合う仲間が見つかったら、次回の対局を約束してみては?

期間中にはプロと対戦できるイベントも開催予定
（詳しくは" TAISEN" ホームページをご覧ください。）

ぷらら

※「ぷらら」とは?

セガ・ソニー・NTT・日本ビクター・ヤマハの5社が中心となって開発した、誰もが「簡単・安心・オトク」に楽しめる今までにない総合ネットワークシステムです。会員制ネットワークで入会金、月会費もなく、接続時間による課金もありませんから、買い物や、各種サービスを利用した料金のみの課金となります。またインターネットプロバイダーとして利用しても非常にやすく、1カ月接続時間無制限で1600円～と格安です。

CD-ROM無料プレゼント中!

アクセスに必要なCD-ROMは無料で差し上げます!（キャンペーン終了後も無料です。）

お申込方法
官製ハガキの場合　郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号・Eメールアドレスをご明記の上、下記までご郵送ください。　〒102　東京都千代田区九段北1-15-15　MYCOM九段ビル（株）毎日コミュニケーションズ　通信事業開発室　GSZ/64「CD-ROMプレゼント」係
インターネットの場合　下記アドレスにアクセスし、ホームページ上のフォームでお申込みください。
http://www.pc.mycom.co.jp/taisen/

MYCOM
毎日コミュニケーションズ

The 64DREAM

読者プレゼント

続・1周年記念 第3弾!!

大好評の３号連続企画、１周年記念大プレゼント。かな〜り充実してるとの声も多数! しかし今月で大盤振舞もついにグランドフィナーレなのだ!! （読者プレゼントは続くよ）後悔のないように選んだら、しっかり応募しようぜ!!

ドリームセット

ドリームセットは応募者の中から１名だ!!

提供ロクヨンドリーム

連続３号

目録

●ハード部門●

N64 本体	1点
コントローラブロス	5点
コントローラパック	1点
振動パック	1点
64DD	1点

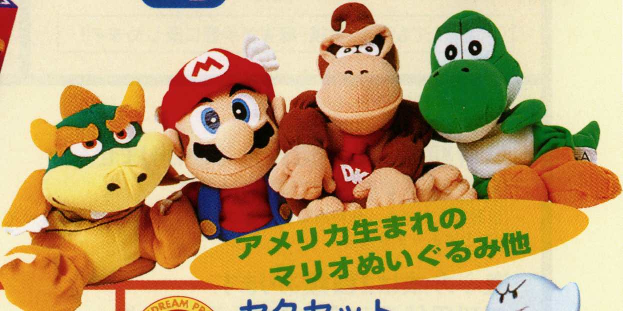
●ソフト部門●

ヨッシーストーリー
ゼルダの伝説 時のオカリナ
F-ZERO X(仮)
MOTHER3(仮)
各1点

NINTENDO64
NINTENDO64 コントローラパック
NINTENDO64 振動パック

商品番号 1 マリオたちのぬいぐるみ

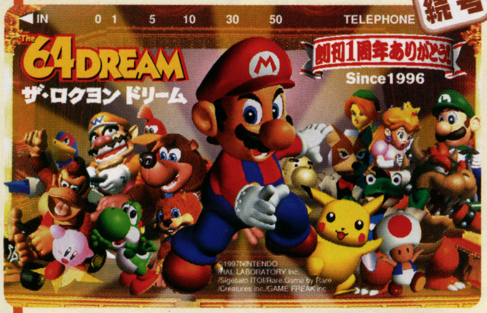
1名 提供ロクヨンドリーム（永見さんより）


アメリカ生まれのマリオぬいぐるみ他

商品番号 2 ドリームテレカ

10名 提供ロクヨンドリーム

連続３号


IN 0 1 5 10 30 50 TELEPHONE
The 64DREAM
ザ・ロクヨン ドリーム
創刊1周年ありがとう
Since1996

商品番号 3 任天堂セット

1名 提供任天堂

目録

N64キューブマーク入りキャップ	1点
N64キューブバッジ	2点
N64の広末涼子ちゃんうちわ	1点
N64コントローラブロス用バッグ	1点

商品番号 4 セタセット

1名 提供セタ

連続３号

栄光のセントアンドリュース
St Andrews Old Course
PRESS START BUTTON
© LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST
© 1996 小学館プロダクション
© 1996 SETA CORPORATION

目録

栄光のセントアンドリュースソフト	1点
セントアンドリュースタオル	1点
セントアンドリューステレカ	1点

商品番号 5 GBソフト ポケット麻雀

1名 提供ボトムアップ

連続３号

4人打ち 最強!
GAME BOY ゲームボーイ専用カートリッジ
ポケット
麻雀
BOTTOM UP
対戦型 1人でも遊べます

商品番号 6 バンプレストセット

6名 提供バンプレスト

連続３号

目録

スーパーロボット対戦スペシャルコレクション	1点
ポケモン ソフトキーホルダー	1点
ポケモン フィギュアカップ	1点

商品番号 7 ハドソンセット

1名 提供ハドソン

目録

N64ソフト Jリーグイレブンビート1997	1点
GB ソフト セームゲーム	1点

64DDなどの未発売商品は発売後、確実にお届け致します。尚、ドリームセットは全応募者を対象に厳正な抽選を行います。
応募方法：アンケートハガキの項目に希望商品の番号、プレゼント名を明記してください。

The64DREAM PRESENT 商品番号 8

バンダイセット

5名 提供バンダイ

目録

ポケモンシールメイト	1点
ポケモンコレクション	1点
ポケモンフレンズ	1点
たまごっちくらぶ	1点

The64DREAM PRESENT 商品番号 9

N64ソフト 実況ワールドサッカー3

1名 提供コナミ

連続3号

実況ワールドサッカー3
Press Start

The64DREAM PRESENT 商品番号 10

日本システムサプライセット

1名 提供日本システムサプライ

連続3号

目録

N64ソフト カメレオン・ツイスト	1点
カメレオン・ツイスト トランプ	1点
カメレオン・ツイスト 吹き戻し	1点

The64DREAM PRESENT 商品番号 11

ポケモンバトエン

3名 提供エニックス

連続3号

The64DREAM PRESENT 商品番号 12

ドラえもん のび太と3つの精霊石 特製108ピースジグソーパズル

3名 提供エポック社

連続3号

ドラえもん
のび太と3つの精霊石

The64DREAM PRESENT 商品番号 13

64ラック

1名 提供信誠

連続3号

The64DREAM PRESENT 商品番号 14

ぷよぷよSUN64 特製テレカ

3名 提供コンパイル

The64DREAM PRESENT 商品番号 15

64システムラック

1名 提供モリガング

連続3号

NINTENDO64

The64DREAM PRESENT 商品番号 16

ホリコマンダー

1名 提供ホリ電機

連続3号

おめでとう!! The 64 DREAM 11月号
●プレゼント当選者発表●

ついてるじゃん!!
ほんまに

ドリームセット
石川県／田渕真章
ドリームテレカ
兵庫県／阿部晶平　長野県／友野俊平　滋賀県／林　健太郎
三重県／土井大和　大阪府／伊藤浩之　栃木県／長野博幸
奈良県／野澤寛道　愛知県／森本真治　新潟県／植木大輔
北海道／和田　剛
任天堂セット
青森県／千葉宏泰
セタセット
香川県／白取正浩
ハドソンセット
北海道／宮川裕之助　神奈川県／石塚　佳
GBソフト ﾏﾈｰｱｲﾄﾞﾙｴｸｽﾁｪﾝｼﾞｬｰ
富山県／片山雄一　岡山県／小林大介
GBソフトポケット麻雀
東京都／椎名千秋
N64ソフト　ファミスタ64
埼玉県／菅田純登　広島県／石井行徳　神奈川県／藤川正裕
バンプレストセット
千葉県／三島隆志　大分県／門脇純一　福島県／佐藤ひとみ
和歌山県／熊石克彦　山形県／中鉢洋平　宮城県／横山　真
N64ソフト実況ワールドサッカー
福島県／伊東健一
日本システムサプライセット
埼玉県／内山隆明　神奈川県／管野　翔　山口県／国広　亮
ポケモンバトエン
北海道／福井美紗　千葉県／石井圭子　神奈川県／木村　瞭
カルチャーブレーングッズ
広島県／上中康輔
ドラえもんジグソーパズル
埼玉県／遠藤勝哉　滋賀県／川端秀雄　愛知県／河田康平
トップギア・ラリーテレカ
東京都／大橋香介　福島県／石橋　悟
なぞぷよ通テレカ
兵庫県／渡良垣牧子　兵庫県／野田智代　神奈川県／神崎　彩
徳島県／上岡千春　北海道／鈴木秀明
64ラック
東京都／北山慎太郎　熊本県／松本美穂　北海道／柴田そのみ
熊本県／松比良純也　大阪府／河上侑平　滋賀県／新井孝二
ホリコマンダーN64
千葉県／岡本有平　東京都／浦島敏史　千葉県／小川輝光
東京ゲームショウ秋福袋
北海道／加藤勝治
64ドリーム表紙セット
大阪府／高之瀬敬一
エリボンTシャツ
広島県／伊藤佑一郎
三浦ゆうまサイン色紙&オリジナルマンガ本
神奈川県／杉山理実
アメリカ版ゲーム誌
滋賀県／佐藤佑悟
メタルマリオポスター
沖縄県／上原敏矢
ホログラフセット
京都府／川井孝志
タムのレアものセット
鹿児島県／谷口　潤
64DD&スケルトンコントローラ他セット
兵庫県／西　修一
わたる母手作りポケモンバッグ
岐阜県／戸野部貴則
スケルトンGB
千葉県／今林　新
オリジナルストーンパッド
大阪府／天竺尚子
アメリカ軍の古着
福岡県／永井秀和
プリパチたまごっち他セット
宮城県／根本　翔
本場讃岐うどん
神奈川県／田中貴雅
えせレア人形セット
大阪府／村井史宜
以上敬称略

※なお商品によっては、発送が遅れる場合がございます。
ご了承ください。

©1997 Nintendo ©1995,1996,1997,Nintendo /©1995,1996,1997,Creatures /©1995,1996,1997, GAME FREAK

The 64DREAM

まるごとNINTENDO64情報誌

今月号の発売日はタイミングが悪いといいましょうか
NINTENDOスペースワールドの初日です（一部の地域を除きます）。
通常の発行ベースでは展示会の1ヵ月後にようやく展示会の記事がでるわけで
とくに幕張メッセに行けない読者には申し訳ない、そんな思いから
97年最後の64ドリームの発行日はちょっぴり早くなります！

2月号は 12月16日(火)に発売します

定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

特報 NINTENDOスペースワールド'97
～宮本茂インタビューつき

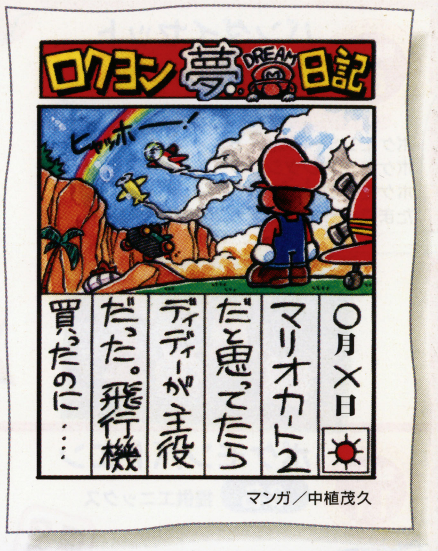
特別付録 ドリテクの宮殿「金」

いよいよN64のウラ技が別冊になるぞ!

攻略 ヨッシーストーリー

ほか、『ゼルダ』など最新ソフト情報てんこ盛りでお届けします。お楽しみに。

※予告の内容等は変更される場合があります。


ロクヨン夢DREAM日記
ヒャッホーー!
○月×日
マリオカート2
だと思ってたら
ディディーが主役
だった。飛行機
買ったのに……

マンガ／中植茂久

Game Dream Believer 編集後記

●「ヒゲづらの変なおじさんが世界に4つしかないポケモンバック持って歩いてました」というハガキが届きました。あっ、それ私です。現在、母はポケモンどてらとポケモンバック2を制作中です（おくれをとったわたる）

●爆ボンバーマンのカスタムパーツを探すのに30時間もステージをうろうろ。どきどきのシリウスを倒すだけで、5～6時間も取られてしまった。ソフトが増えても、ただ見るだけのものも多くてちょっと焦ってる今日この頃(キクボウ)

●タイトル数が少ないと不満だし、数が増えるとヘボゲーが幅をきかせる。悪循環だよな～。ゲーム歴20年にしてついにゲーム離れになっていきそうな年末。(ふくもちご婚約おめでとう。来春はお互いに所帯持ちですな。マッシー)

●最近とても忙しい。休日なのにやすみが取れない日々が続き、疲れがたまっていく。夜遅いかわりに朝の出勤時間も遅いのだが、家に帰って酒飲んだりゲームしたりするので疲れが抜けない。自業自得っす（ケイ少佐）

●「ふくもちのロクヨン探偵…」も7回目を迎えてビックリ。ゲーム大好きなみんなの何気ない疑問や知りたい事を探っていきたいと思ってます。依頼よろしくネ! あ、書くことがない。みんな人生楽しんでるか～い(ふくもち)

●どうやら英語はしゃべれるに越したことがないという機会が、最近できるようになった。いや、しゃべれるべき。こないだなんかは酒の勢いを借りて意味不明の言語を連発したあげく、気持ち悪くなって…以下省略(ちづる)

●ぐげっ! ここ1年調子にのってゲーム買いまくってたら、終わってないゲームが異常にたまっちまったぜ。うーむ、やはり980円とか1980円とかいう値段を見るとつい手を出しちまう小市民な性格が問題か？(もっちー)

●某ゲーム週刊誌で「ニンテンゴドウ64」という誤植を発見した。でも笑えなかった。だって先月号のドリームでも「天任堂」ってやったし他にもいっぱい。こんな情けないミス、この号ではなくなることを祈りたい(SAO)

64GAME INDEX

●ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒 40
●エアロゲイジ 46
●F-ZERO X 18
●カメレオン・ツイスト 44
●シムシティ2000 130
●新日本プロレス闘魂炎導 48
●スーパーロボットスピリッツ 50
●スノボキッズ 38
●スペースダイナマイツ 54
●ゼルダの伝説 時のオカリナ 14
●超空間ナイタープロ野球キング2 134
●ディディーコングレーシング 68
●デュアルヒーローズ 53
●トップギア・ラリー 86
●バーチャル・プロレスリング64 42
●ハイパーオリンピック イン ナガノ64 34
●爆ボンバーマン 92
●遥かなるオーガスタMASTERS'98 52
●飛龍の拳ツイン 20
●ファイティングカップ 132
●ファミスタ64 80
●プロ麻雀 極64 57
●HEIWA パチンコワールド64 58
●ヘクセン 55
●森田将棋64 56
●ヨッシーストーリー 8
●ランボルギーニ64 51
●Let's スマッシュ 32
●64大相撲 28
●64で発見!!たまごっちみんなでたまごっちワールド 36
●ワイルドチョッパーズ 24

※一部のゲームタイトルは仮称です。

The 64DREAM
【1月最新情報満載号】

●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102 東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675

●広告・業務・販売
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告） TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務） FAX03(3214)8558（共通）

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

Game Fan Booksシリーズ

卒業Vacation 公式ガイドブック

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-798-0 C0076

発売元だからできる！ 鈴鳴島での冒険＆恋愛を満喫するための、あらゆる情報を掲載。主要なイベントをダイアリー形式で紹介するほか、ゲーム中のミニゲームの攻略法、全ての女の子の行き先が一目で分かる行動表まで大公開。そして、発売元ならではの大サービス!! 全キャラの原画集に、付録としてなんとオリジナルイラストによるポストカードが！「卒業Vacation」のすべてが分かる唯一の本だ。

Play Station

ムーンライトシンドローム ビジュアルガイドブック

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-862-6 C0076

刹那的な世の中に暮らす典型的な女子高生、岸井ミカ。彼女を待ち受ける悲惨な事件とは…。人気の前作「トワイライトシンドローム」の続編であるこのゲームに使用されている映像を余すところなく見せます。このゲームで語られていることをより深く知りたい方、ぜひどうぞ。

Play Station

タクティカルファイター 公式ファンブック

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-823-5 C0076

悪の組織にさらわれた父親を助けるため、少女は戦うことを決意する。美少女格闘育成シミュレーションゲーム「Tactical Fighter」の魅力を紙面いっぱいに紹介。すべてのエンディング画面、キャラクターの未発表設定を満載、さらにこの本でしか読めない、メディアリング監修のオリジナル小説も掲載。

SEGA SATURN

～聖刻1092～ 操兵伝 公式攻略ガイドブック

最新刊

毎日コミュニケーションズ【編】 定価：本体950円(税別)
ISBN4-89563-792-1 C0076

ゲーム内で登場する全ての敵・味方の操兵、アイテム、イベント、フィールド、仮面、武器を完全網羅！ さらに、主人公ごとのフローチャートや独特の「仮面システム」の有効な使い方も詳しく解説し、敵操兵との戦いをバックアップするゾ!! キミの知りたいデータを全部一冊に詰め込んだ、キミだけのマル秘バイブルだ。

Play Station

好評発売中

プロ野球グレイテストナイン`97メークミラクル ガイドブック
SEGA SATURN 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-825-1 C0076

ぱにっくちゃん スペシャルガイドブック
SEGA SATURN 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-796-4 C0076

クロックタワー ～The First Fear～ 攻略ガイドブック
Play Station 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-827-8 C0076

初恋ばれんたいん 公式ガイドブック
Play Station 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-795-6 C0076

メタルエンジェル３ 公式ファンブック
Play Station 毎日コミュニケーションズ【編】
定価：本体950円(税別) ISBN4-89563-794-8 C0076

MYCOM 株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル 出版事業部 TEL.03-3211-2568

●お求めは全国の書店・ゲームショップ等にてどうぞ。

NINTENDO64
ちょう たい かん
超体感
トップギア・ラリー
バトルラリー
は
跳ねる
かたむ
傾く
KEMCO
Top Gear Rally
1~2人用
12月5日発売

とNINTENDO64および振動パックは任天堂の商標です。

© 1997 KEMCO/BOSS GAME STUDIOS

- お問い合わせ　コトブキシステム株式会社 ファミリーソフト事業部 03-3225-3456
- ホームページ　http://www.hiwave.or.jp/kotobuki/

KEMCO

NINTENDO64

飛び出す

2人対戦可
振動パック対応

LAP 3/3
TOTAL TIME 6'15"50
LAP TIME 1'28"17
110KM/H
4TH

イメージガール
吉田 忍

A : RESTART
START : EXIT

L1/3
LAP TIME 4'19"70
85
2ND
L2/3
LAP TIME 1'35"70
116
1ST

全天候型バトルラリーゲーム

トップギア・ラリー

価格6,980円（税別）

トップギア・ラリー発売記念

予約して買うと

スゴイぞ!! 64コントローラー型エアーソファ 200名様プレゼント

※写真は実際の賞品と異なる場合がございます。

応募のしかた

1. **予約** この広告または店頭チラシの予約カードを切りとって住所・名前などを書きこもう!
2. **スタンプ** お店で予約カードに店名スタンプをもらって大切に持っていてね。
3. **買う** ゲームが発売されたらパッケージに入っている購入カードを取りだそう!
4. **送る** スタンプをもらった予約カードと購入カードを封筒に入れて送ってね。

送り先	〒160 東京都新宿区新宿1-8-1大橋御苑駅ビル3F コトブキシステム(株) 64ソファプレゼント係
締め切り	1997年12月20日(土) 当日消印有効
お問い合わせ	03-3225-3456 担当:高橋・浜田
抽選・発表	厳正な抽選の上、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

キリトリ線

トップギア・ラリー

64ソファプレゼント 予約カード

〒 ご住所	
ふりがな お名前	男・女 歳
TEL	

店名スタンプ欄

※お店の人に証明のスタンプをもらってください。

キリトリ線

※この予約カードをコピーして使ってもOKです。

The 64DREAM
ザ・ロクヨンドリーム
1月最新情報満載号
●【特集】N64勝利の方程式'98
●攻略ディディーコングレーシング
1998 Jan.
MYCOM
ムックシリーズ
1997年11月21日発行：(株)毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価：本体467円+税

Nintendo
RAREWARE
NINTENDO64
競走（レース）ばっかりしてないで、
たまには冒険（アドベンチャー）もしなくちゃネ。
1～4人用
レーシングアドベンチャー
ディディーコングレーシング™*
11月21日（金）発売
希望小売価格 6,800円（税別）
一人で遊んでも、みんなでワイワイ遊んでも、やっぱりおもしろい！ふつうのレースゲームとは、ちょっと違うレーシングアドベンチャー登場！
もちろん振動パックに完全対応！
*Trademark of Nintendo. ©1997 Rare. Diddy Kong, Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo.

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京 (03)3540-9999／大阪 (06)376-3355／京都 (075)525-3444／
名古屋 (052)586-3000／岡山 (086)255-2130／札幌 (011)612-4144
インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
NINTENDO64®
N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。

9784895638968
1929476004673
ISBN4-89563-896-0
C9476 ¥467E
©毎日コミュニケーションズ 1997 Printed in Japan 大日本印刷(株)
雑誌68391-63